3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场
。
如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容
。
话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。



www.plumbook.cn

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2009年9月21日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第120辑上公布，敬请关注。







本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com 威奥数码娱乐
威奥数码娱乐综合网站

ezflash
EZflash小组

北通 BETOP



龙漫电玩



本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

www.plumbook.cn

本辑特别关注

攻略透解

IF名作以“加速”之名重生

炽热之魂 加速



PSP



P108

超详细系统解说
Good Ending流程攻略



回顾经典历史
纵观历代得失

P68

专题企划

剑与灵魂的史诗

——《灵魂能力》系列回顾

攻略透解

庭格尔的恋爱气球之旅

NDS

猥琐大叔另类的罗曼蒂克之旅



系统解说
流程攻略

P80

系统解说
全任务攻略详解

P98

特种部队生猛来袭，
力擒毒蛇反围剿！

攻略透解

G.I.Joe特种部队 眼镜蛇的崛起

NDS

卷首语

经历了前段时间《DQ IX》、《巴哈姆特之血》、《对决传说》等大作的洗礼，近半月似乎来到了大作匮之期，不知道是不是想让大家缓口气，趁着开学前的这段时间好好把暑假作业赶赶，厂商还是很体谅大家的。（笑）近期虽然大作不多，但值得一玩的游戏还是有不少的，从二线作品中发掘出精品，那份惊喜或许会更令人印象深刻，本辑介绍的几款游戏都带有这样的性质，大家不妨一试。

虽然暑假已经过完，但也许开学也是一件令人开心的事情，因为又可以与同学朋友一起联机、一起交流了，对吧？新的学期是一个新的开始，希望各位学生朋友们在享受游戏乐趣的同时，在学习上也能取得更大进步。

LIKY

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 胧月 美编 咕噜



PLAYSTATION PORTABLE

梦幻之星 携带版2 Phantasy Star PORTABLE2	SEGA	RPG	预定2009年12月3日	日版
	1～4人	5040日元	无对应周边	

去年以《梦幻之星 宇宙》为蓝本移植的《梦幻之星 携带版》在PSP上取得了相当不错的销售成绩，累计出货量达到65万多套，效仿Capcom的这步棋SEGA算是走对了。尝到了甜头，自然要把握商机。《PSP》（《梦幻之星 携带版》的简称）的续作又将在今年冬季与玩家见面了。

《梦幻之星》迈向新的舞台

SEED事变的3年后

突然袭击格拉尔太阳系的不明生命体“SEED”在人类、新人类、机械人和兽人四个种族的合力之下被封印。距离前作的“SEED事变”经过三年时间，格拉尔太阳系面临着资源枯竭的严峻考验，在亚空间航行理论的指导下，他们出台了外宇宙远航计划。



新场景：海底要塞



未知的大陆等待着你 新的故事就此展开

梧桐书志&3DMGAME
www.plumbook.cn



艾米莉亚

CV：斋藤千和

全名艾米莉亚·帕西巴尔，16岁，是微翼公司的人类少女。性格天真烂漫，不过经常在无意中给别人添麻烦。开始她对工作完全放任，但不久就被卷入命运的漩涡中。她变得对自己的过去缄口不言，就连相关的记录也没有任何保留。

▲关键事件中会出现分支选项，前作的多分支结局系统似乎也会在本作保留。

故事的舞台是度假行星“格拉德6”

格拉德6上存在着一家名为“微翼”的民间军事公司，玩家所扮演的主人公就是隶属该公司的佣兵。下面就介绍在主线剧情中与主人公关系密切的两名角色，他们会是冒险之旅上不可缺少的重要伙伴。

▲前作登场的角色也会出现，他们的关系是……

尤特

CV：泽城美雪

全名尤特·荣·尤恩加斯，15岁，是住在莫图布行星文化保护区的卡修族少年。他对谜之能量“光子”有着优秀的感应能力，不过因为没有接触过外界文明，所以没有什么常识。艾米莉亚一行人在执行任务时与他相遇，并带着他一起冒险。

话梅&3DM-SMV
www.plumbook.cn

制作人直击



酒井智史

参与过各机种《梦幻之星》的开发，在本作中同时担任监督和制作人两个职务。



重生的故事模式

——请说一下这次故事模式的概要。

酒井：故事的舞台依然在格拉尔太阳系，剧情则是接在《宇宙》后面。不过这次玩家隶属的组织变为了“微翼”军事公司，这个公司被重重谜团包围着，众多个性十足的角色都会登场。当然，这次的声优阵容同样相当豪华，语音量和文本量都是PSP版前作的两倍。另外，本作的任务经过精心设计，单人游戏也会相当有趣。

——其他还有什么重要进化吗？

酒井：难易度的调整吧。前作为了让初学者也能毫无压力地游戏，战斗和升级难度都相对简单，这也导致4人联机游戏时感觉不到什么挑战性。在听取了不少玩家的意见后，我们加入了一些新要素，让4人游戏时也紧张刺激。

全新的战斗系统

——听说这次追加了新武器。

酒井：是的，可以随意进行防御动作的盾牌。按下R键能单独执行防御动作，如果能把握好敌方的攻击时间进行防御，还能将伤

自定义角色完全重新设计

和剧情中的主要角色不同，作为玩家分身的主人公需要由玩家通过各部位的选择来决定最终外形和能力。这次依然能选择4个种族，每个种族的默认造型如图所示。由于不同种族的能力和成长方向不同，玩家很可能会犹豫不定。

动作系统大幅进化

前作已经是相当重视动作性的一款作品，本作会在此基础上再度进化。目前所知的新动作有三种，它们分别是：紧急回避、蓄力射击和盾牌使用。



紧急回避

从NDS版《梦幻之星ZERO》加入的新系统，能够在瞬间回避怪物的攻击，绕到其背后立刻给予反击。



蓄力射击

枪械类武器在普通射击的基础上新增蓄力射击，从截图中可以看出，蓄力射击不光威力提升，动作也变得华丽不少。

诗梅杂志&SDM-SMV
www.plumbook.cn



盾牌使用

盾牌在本作会作为新武器登场。如果能掐准时间防御怪物的攻击，便可形成"JUST防御"，该特殊防御能反过来对怪物造成伤害。

搭载网络联机模式

利用PSP的红外线通信功能，前作支持4人局域网联机。而在本作，厂商特意加入支持远程联机的专用模式。只要拥有一台PSP和游戏，就能通过网络和全世界的玩家联机游戏了。



▲冒险过程中当然是可以聊天的，与人沟通所带来的乐趣跟与AI组队是完全不一样的。

▲城市完全3D化，通信游戏时也可以到商店购买东西。

兽人·男

新人类·女

害反弹回去。

——盾牌能够和武器并用这一点真是太厉害了。

酒井：这次的战斗系统可以说完全重制，此外还追加紧急回避和蓄力射击两种动作。

——追加新动作是出于何种目的呢？

酒井：为了让战斗不陷入单调，让玩家能紧张刺激地进行游戏，因此我们采用了NDS版《梦幻之星ZERO》里一些受到好评的系统。出于相同理由，本作中使用特殊攻击所必须的PP不再与武器挂钩，而是直接反映在角色身上。玩家不用再计较某把武器的PP值不够用，放心大胆地去华丽战斗吧。

——听说怪物种类也增加了不少。

酒井：是的。本作的任务数量也是前作的3倍左右，此外还追加新的冒险场景，全新的怪物和BOSS等待着玩家的挑战。

——收集要素听说也进一步拓展。

酒井：是的。而且为了方便玩家进行任务，在领取任务时玩家可轻松查阅到该任务的BOSS、出现道具等情报。此外，自己所有角色间的仓库是通用的，这样培养小号也更加方便。

多人游戏

——远程网络游戏时，搜索同伴似乎也很方便。

酒井：是的。如果是互相认识的好朋友，可以在交换名片后方便地组队。玩家也可以利用检索功能与其他玩家一起参加野团。在线任务的目的不仅有打倒怪物，也有一些适合多人游戏的专门任务。

——请在最后对广大玩家说句话。

酒井：本作无论是单人模式还是故事模式都大幅强化，还请继续期待今后的官方情报。在制作游戏时，我们认真听取了玩家们对以往作品的意见，努力打造集系列之大成的本作。制作组的大家都很卖力，请各位期待游戏发售的那天。

话梅 & 3DM-SMV
www.plumbook.cn

掌机王SP VOL.118





本辑赠品

庭格尔
猥琐随意贴

美术总监：吴　松

封面画师：变色猪



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

www.plumbook.cn

文 白夜（levelup.cn）

特别报道



科隆游戏展2009特别报道 GamesCom 2009

2009年8月19日至8月23日，欧洲最大的电视游戏相关展会——科隆国际游戏展（GamesCom）在德国科隆展览馆如期举行。科隆游戏展是由原莱比锡游戏展（Games Convention）发展而来，据悉，本次展会共接待观众24万5000人次，这个数字已经超越了去年的东京游戏展，而就在GamesCom 2009开展前几天，欧洲方面传来消息——据统计，由于2009年上半年英国游戏市场规模萎缩了大约20%，目前德国已经成为欧洲最大的游戏市场——相信这也是欧洲最大的游戏展会为什么选择在德国举办的原因之一。在日本和北美市场形势已经基本明朗的情况下，作为全球三大游戏市场的欧洲市场接下来想必将迎来游戏业最激烈的“战争”，而这场战争的序幕，就从今年的科隆游戏展开始。

SCE发布会

SCE方面恐怕是在本届GamesCom上最花心思的厂商，在展会正式开始前几天就通过各种方式提醒着全世界要注意他们在展前（8月18日）召开的发布会，虽然他们的保密工作做得一如既往地差劲，但这些泄露出去的消息也无疑使SCE的展前发布会成为了GamesCom 2009最大的看点。PS3超薄主机的全球首次发表足以证明SCE对欧洲市场的重视，从他们打出的“游戏刚刚开始”的口号也可以看出SCE对接下来的竞争充满信心，除此之外，我们所关心的PSP方面也有很多新的消息公布。

PSP全球销量突破5000万 >>>

摆数据是各家厂商发布会的惯例，SCE自然也不例外。在8月18日的GamesCom 2009的展前发布会上，SCE方面宣布旗下掌上主机PSP的全球销量已经突破了5000万大关，同时PSN的注册用户数量已经达到了2700万，他们还特意强调了欧洲PSN用户为1100万。PS网上商店（PlayStation Store）服务的下载数量也高达5.6亿次，而PSN的总体销售额也超过了2.8亿美元。看来SCE大力推广数字下载一段时间后，还是获得了不错的成绩的，这对于即将发售并全面采用数字下载方式的PSP go主机来说，应该是一个不错的消息。

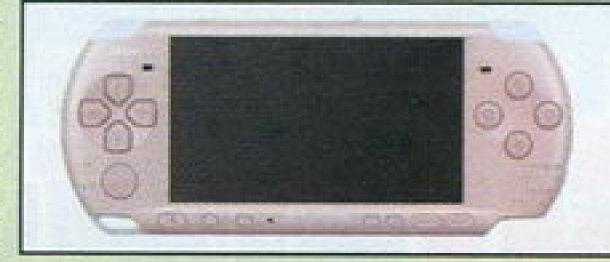
<<<PSP新颜色主机亮相



SCE欧洲方面在发布会上宣布，将于今年11月在欧洲市场推出三种新颜色的PSP-3000主机。这三种新颜色分别是“松石绿（Turquoise Green）”、“花丛粉（Blossom Pink）”以及“丁香紫（Lilac Purple）”。其中“松石绿”以

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

及“花丛粉”是PSP家族中首次登场的全新成员，而“丁香紫”主机之前则已经在一些游戏的同捆版中出现过。据官方表示，将于年内发售的PSP版《小小大星球》将会推出与“松石绿”主机同捆的版本。





PSP推出全新迷你游戏下载服务 >>>

在PSP go主机公布时，索尼曾承诺将会有一系列“短小精悍”的游戏提供给玩家下载，在本届科隆游戏展上，这项服务被正式命名为“minis”，将配合欧洲以及北美地区的PSP go发售于10月1日同时上线。据官方表示，“minis”所提供的游戏容量都将在100MB以下，首批作品共15款。目前，EA等大厂商已经正式宣布将给予“minis”服务大力支持，而诸如Gameshastra、HoneySlug这些给iPhone以及其他移动平台开发游戏的制作小组也相继加入进来。索尼方面表示，在2009年底，“minis”将至少提供50款以上游戏的下载。





<<<漫画下载业务12月上线

关于PSP的漫画下载业务实际上也是索尼计划已久的了，本届展会上，SCE确认将于今年12月推出“Digital Reader”服务。这是一个专门为PSP玩家准备的电子书服务，SCE方面将会提供大量专门为PSP准备的电子漫画。用户可以直接将这些漫画下载保存到记忆棒里，并且索尼透露在阅读时还会有相当炫目的特效等特殊处理。目前，Marvel公司已经与索尼签约，届时将会提供《蜘蛛侠》、《X战警》等漫画供用户下载。

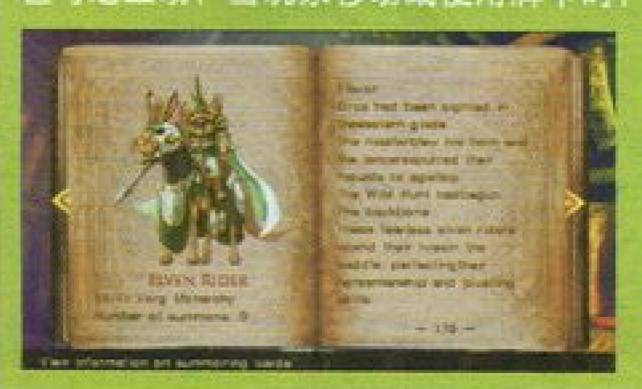
短讯

◆制作人表示，PSP版《小小大星球》将取消多人模式。这是因为多人模式下的游戏要消耗PSP三分之一的处理性能和内存，因此就无法保证本作有出色的物理效果存在。



◆索尼方面宣布，凡是在10月1～10日期间购买PSP go主机的玩家，就将免费获得《GT赛车PSP》的正式版游戏，不过这个免费赠送的版本是下载版本，并不是UMD版。

◆对应PSP摄像头的《审判魔眼 携带版》公布，如PS3版本一样，游戏可以通过摄像头将实物卡片的数据导入游戏中并加以实时处理，玩家亦可以在摄像头的作用下碰触角色与之互动，当玩家移动或使用牌卡时，就会出现相对应的动作等等。本作在这次科隆游戏展上提供了实机操作部分的展示，关于游戏的其余具体情况官方并未公布。



《潜龙谍影 和平行者》可以玩数百小时 >>>

《潜龙谍影 和平行者》算是在本次科隆游戏展上掌机游戏方面高调展出的作品之一，游戏的开发工作从最新公布的影像来看十分顺利，而小岛秀夫也“顺势”透露了一些游戏的最新消息。

据悉，在GamesCom 2009上，小岛秀夫在Konami向观众发放的公开信中表示，《潜龙谍影 和平行者》将是一款名副其实的续作，玩家需要上百小时的游戏时间来完成整个游戏。小岛监督在信中保证，本作的游戏画面将超乎大家的想象，并且游戏将会有许多针对PSP而设计的独特系统，请玩家们期待。他说：“尽管对应平台是PSP，但我们不打算在画面上进行什么妥协。艺术效果团队曾制作过PS3级别的关卡，而这款游戏的最终效果，甚至会让大家不敢相信这真的是PSP游戏的画面。”



此外，小岛秀夫还透露，他手中目前有三款新作在计划之中，其中一款是他很久以前就想制作的一款全新作品，另外两款则是玩家期望已久的作品。

www.plumbook.cn

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

栏目主持：白夜（levelup.cn）

事件

《GT赛车PSP》日版发售日提前，同捆特别版主机

日前，SCEJ方面正式宣布，将调整《GT赛车PSP》的日本地区上市时间——由原定的2009年10月8日提前一周至10月1日（下载版也同时提前至10月1日）。如此一来，这款PSP平台2009年度最具战略意义的重要作品的日本地区发售时间将与美版的发售时间相同，以达到这款“千呼万唤始出来”的游戏可以在全世界主要游戏市场同时上市的效果，这也足见SCE方面对这款作品的重视。

在公布这一决定的同时，SCE日本方面还同时公布了一款《GT赛车PSP》游戏与主机同捆的套装“PSP-3000 Gran Turismo Edition”。据悉，套装中与游戏同捆的PSP-3000主机将以钢琴黑色为基础，L/R键以及主机周边将采用特殊颜色，并且在主机右部的按键区下方印有“GT”标志，非常具有收藏价值。

目前，这款同捆套装的价格并没有确定。



事件

东京游戏展2009 首批出展内容公开

在刚刚落下帷幕的科隆游戏展上，不少制作人都表示了他们的受关注作品将在今年的东京游戏展上有令人期待的表现，因此伴随着科隆游戏展的结束，全世界玩家的目光自然而然地落到了即将于9月24日至9月27日举办的东京游戏展2009上，日本电脑娱乐协会（CESA）也适时地公布了第一批参与今年TGS的参展商以及参展内容。

据悉，首批被公布的参展游戏数量达到了493个，按平台分布情况来看，NDS占据了41款游戏，而PSP则有11款游戏，手机平台则相对较多地占据了130款之多；而从游戏类型上来看，动作游戏占据了115款，依旧是最受欢迎的游戏类型。此外，从首批公布的具体的参展厂商和游戏中，我们可以发现Konami的《潜龙谍影 和平行者》、Level-5的《二之国》以及《雷顿教授与魔神之笛》、NBGI的“《传说》系列”新作等让人眼前一亮的名字，SEGA和Koei Tecmo等著名游戏开发商也名列其中，不过令人比较遗憾的是SCE、Square Enix等大厂的参展内容并未出现在这次公布的范畴之内。



8月11日 MMV公司宣布将于今年第四季度推出旗下颇具人气的系列游戏“《光辉圣约》系列”的最新作《光辉圣约3 瞳（ルミナスアーク3 アイズ）》，对应平台为NDS。据官方表示，本作将是一款融合了AVG和S·RPG两个部分的游戏，具体报道请参看本辑“前线狙击”栏目。

8月12日 Hudson本日公布将在2009年12月于NDS平台推出体育类游戏新作《十大运动 DS运动10种！（DECA SPORTA DSでスポーツ“10”种目！）》，售价目前已确定为5040日元。据悉，本作是Wii平台人气体育运动游戏“《十大运动》系列”的NDS版，游戏将收录乒乓球、射击、角力、高尔夫、跳伞、攀岩、雪车、藤球、橄榄球等共十种体育项目，并且支持玩家之间无线联机。



杂志&3DM-SMV
plumbook.cn

8月14日 SCEJ方面公布了2009年9月即将发售的廉价版（the Best版）游戏名单。官方公布的名单显示，9月将有7款廉价版游戏推出，其中PS3平台6款，PSP平台1款。PSP平台将推出的是《超时空要塞 王牌开拓者》。

8月15日 备受关注的NDS平台的《口袋妖怪 金·银》的重制作品《口袋妖怪 心金·灵银》即将于下月在日本地区发售了，而任天堂方面也于今日宣布了游戏美版的推出计划。据官方表示，《口袋妖怪 心金·灵银》将在2010年春天登陆北美和欧洲，具体日期将在稍后公布。

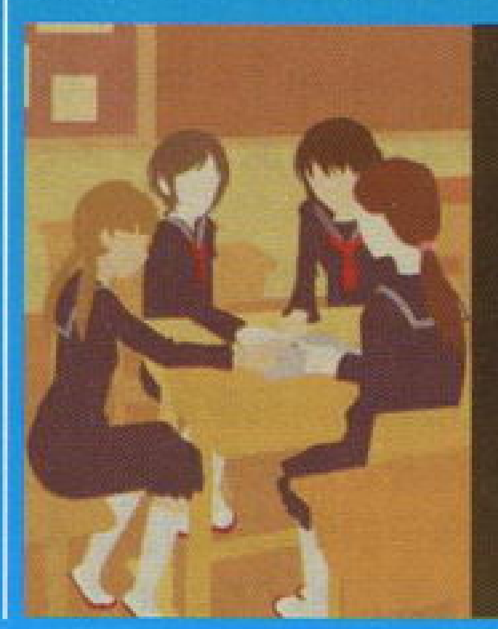
8月16日



SCE韩国方面本日宣布，将于8月28日推出一款PSP平台格斗游戏新作《灵魂能力 破碎的宿命》的PSP主机同捆版。据悉，与这款人气格斗游戏同捆的将是新颜色“丁香紫”PSP主机，售价285000韩币。

8月16日 日本游戏开发商Alchemist在刚刚结束不久的日本最大型同人展“Comic Maket 76”上宣布，将于PSP平台推出以目前人气正旺的动漫作品《咲-saki-》为基础的改编游戏。《咲-saki-》为国内玩家熟知的名称为“天才麻将少女”，原作是小林立连载于Square Enix方面的杂志《YOUNG GANGAN》的漫画，于2008年12月正式动画化。目前，Alchemist并未就游戏本身发表详细信息。

8月16日 同样是来自Alchemist的消息。在本届“Comic Maket 76”上，Alchemist除去公布了《咲-saki-》的PSP版游戏之外，还同时发表了一款NDS平台的电子音响小说类游戏《超恐怖话题DS 青之章（超怖い话DS 青の章）》。本作将是由日本著名恐怖小说作家平山由梦明的著作“《超恐怖话题》系列”而改编而成的电子小说游戏，将于2009年10月22日发售，售价5040日元。



事件

零售商：已经为PSP go的发售做好准备

自PSP go公布以来，玩家们便一直在担心如果买了新型号主机的话，自己之前买的UMD游戏将如何处置的问题。虽然SCE曾经不止一次承诺会为玩家解决这方面的问题，但至今并未给出一个比较具体的方案，不过现在看来零售商方面似乎更加积极，他们好像已经准备好了解决问题的方案。

据悉，美国最大的游戏零售连锁店GameStop在日前结束的公司2009年度第二财政季度的报告会议上，公布了他们为迎接10月1日PSP go正式发售而进行的准备工作。尽管这台新型号的PSP主机只能通过下载的方式来获得游戏，但GameStop方面表示他们依旧对PSP go业务的盈利充满信心。

掌管公司销售和市场业务的副总裁Tony Bartel日前在接受媒体采访时表示：“对于如何促进游戏销售利润增长的问题，我们已经勾画出了一条清晰的路线，所以我们很期待PSP go的上市。这台主机也许会让PSN下载充值卡成为非常畅销的商品，我们也会在这方面的业务给予大力支持。”

此外，Tony Bartel还强调，如果玩家们购买了PSP go的话，他们之前购买而无法再在新主机上使用的UMD游戏将可以在GameStop换购下载版游戏。玩家的这些新的需求将促进公司的换购游戏业务，为公司提供新的收入来源。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

事件

任天堂：iPhone用NDS模拟器也是盗版



苹果公司为旗下的iPhone提供的App Store下载服务可以说是非常受到用户的欢迎。前一段时间，在App Store中赫然出现了一款叫做DS DoubleSys的软件，它可以利用iPhone的3D机能模拟任天堂当红掌机NDS的界面与一些功能，并可以运行迷你游戏，售价4.99美元。但实际上，这款软件并无法实际运行真正的NDS游戏，但即便是这样，它依然遭到了被"扼杀"的命运。

日前，任天堂美国方面以"盗版侵权"为由正式对iPhone用NDS模拟器DS DoubleSys提出了中止销售的请求。数日之后，该软件从AppStore中被删除，并且该软件上传至Youtube的官方视频以及一些其他资料也被相继删除。

软件

SE原创RPG《交叉财宝》登陆NDS

近日，Square Enix公布了一款和《V JUMP》合作的原创RPG《交叉财宝（クロストレジャーズ）》。

据官方目前透露的消息显示，《交叉财宝》将是一款非常注重玩家之间交流的游戏，支持最多4人同时联机进行游戏，玩家自己的世界将和其他玩家的世界有着非常紧密的联系。游戏还将支持玩家根据自己的喜好来对主人公进行设定，展现自己独一无二的个性。此外，游戏具有一些动作游戏的特性，比如绕到敌人背后偷袭以及回避敌人的攻击等。玩家将与其他玩家共同与强大的敌人交战，胜利后可以获得新的道具甚至技能。







据悉，本作的角色设定工作将由目前活跃在周刊《少年JUMP》上的漫画家铃木信也先生担任（代表作《强棒出击（ミスターフルスイング）》，游戏将于今年冬季发售，具体发售日以及价格目前未定。

软件

增加大量新要素，《Persona3 携带版》降临PSP

Atlus公司宣布，将把旗下人气RPG"《Persona》系列"的第三部作品移植PSP平台，游戏正式命名为《Persona3 携带版（ペルソナ3 ポータブル）》。

据Atlus方面目前公布的消息显示，PSP版《Persona3 携带版》绝非原版的简单移植，游戏将以2007年4月于PS2平台发售的《Persona3 FES》为基础增加大量的新要素。首先，PSP版将在PS2版的基础上追加"BEGINNER"以及"MANIACS"这两个游戏难度，并将追加全新的女主人公，而在原版的男主人公部分，Atlus承诺同样会追加很多原作中没有的内容。此外，游戏在各个细节方面也有诸多调整，包括BGM的追加、对同伴下达指令的新系统的加入等等，应该说，这才是《Persona3》的完美形态。

目前，游戏已经正式确定将于2009年11月1日发售。



诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

8月17日 SNK Playmore方面于本日开始在Playstation Store上提供旗下经典2D横版卷轴射击游戏《合金弹头 完美收藏版》以及《SNK ARCADE CLASSICS Vol.1》的下载。前者为2007年2月发售的UMD版的下载版本，收录了“《合金弹头》系列”全部7款作品，后者则是收录了从1990年以来SNK曾发行的16部经典街机作品。两款游戏的售价分别为2070日元以及3990日元。

8月20日 上辑“掌机情报站”栏目提到的SEGA的神秘新作倒计时本日正式揭晓答案——《梦幻之星 携带版2（ファンタシースターポータブル2）》，对应平台依旧是PSP。SEGA方面公布，本作将于今年12月3日正式发售，游戏将较前作有多方面的进化，详细报道请参看本辑“卷首特报”。

8月20日 MMV公司发表NDS平台新作《Livly Garden（暂名）》。这款游戏中将有日本So-net娱乐公司运营的通信网站“Livly Island”中的角色登场，是一款育成模拟游戏，由MMV和So-net共同开发。游戏将于今年冬季发售，价格目前未定。



8月21日 任天堂韩国分公司今日宣布，将于2009年9月24日在韩国市场正式推出红黑双色以及蓝黑双色NDSL主机，售价均为150000韩币。这两款颜色的NDSL主机已经于早些时候相继于日本和北美地区发售，而关于NDSi何时将于韩国市场推出，任天堂方面表示尚未确定。



8月24日 日本游戏开发商Russell公司宣布，旗下改编自日本人气动漫作品《强袭魔女》的两款游戏作品《强袭魔女 与你一起能做到的事情 难得的平静日子》（PS2）和《强袭魔女 苍空的雷电战 新队长 奋斗！》（NDS）将纷纷延期至2009年冬季和今年11月26日发售。

8月24日 Square Enix本日正式公布了PSP平台新作《异说 最终幻想 国际版（DISSIDIA FINAL FANTASY UNIVERSAL TUNING）》。本作是于2008年12月18日发售的PSP平台人气对战游戏《异说 最终幻想》的加强版，游戏将以不久前发售的美版为基础进行各方面的调整，并追加包含计时等要素的“街机模式”等，并且游戏可以继承日版的游戏记录。据官方表示，本作已正式确定于今年11月1日发售，分为UMD版和下载版两个形式发售，售价分别为5040日元和4000日元。



8月25日 Koei Tecmo公司宣布，原定于今年9月17日发售的PSP新作《真·三国无双5 Special》将延期至10月22日发售，官方给出的延期理由是“进一步提高游戏品质”。

8月25日 Rockstar今日公布了PSP版《横行霸道 唐人街战争》的具体发售日。据悉，游戏将在今年的10月20日正式上市，并分为PSN下载版以及UMD版两种形式发售。本作是NDS同名作品的移植版，官方表示PSP版将在原有基础上添加新的故事任务，并在画面等多方面有所提升。



8月25日 日本游戏厂商Genter Prise本日宣布，为了提高游戏的品质和完成度，原预定于今年9月10日发售的NDS经营策略角色扮演游戏《钢铁大师》（アイアンマスター）将延期至10月8日发售。

8月25日 Spike宣布，PSP平台新作《喧哗番长 携带版》将于2009年10月29日发售，售价3990日元。本作是2005年发售的PS2游戏《喧哗番长》的PSP移植版。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

PSP Minis：小游戏的学问

自从PSP卡在了5.55的关口上，我身边的很多朋友都把PSP变成了专用MP4，个个都在谩骂到底是谁发明了“固件更新”这么个损招，并感叹还是在PS和PS2时代安安心心地当“五元党”比较幸福。群众的心情当然是可以理解的，PSP在软件匮乏中熬了这么多年，好不容易熬出了头，却被“555”这座大山又给压在了脚下，只能眼睁睁看着一个个如花似玉的新作干流口水。有了这座大山，原本很适合中国国情的PSP go也不那么受关注了。笔者虽说偶尔也愿意为喜欢的游戏掏点钱买个正版，不过要是为存在记忆棒里摸不着看不见的正版花个几百大洋却是无论如何也不大乐意的。这里面的区别就像电子书之于实体书，越是喜欢、越想收藏的东西，就越要实体化——即使它们本身只是一堆塑料片。

不过也有一些游戏例外。笔者的iPhone刚入手时，尝试过不少画面惊人的大容量游戏，最后都是逐一删除，保留最久的只有一个方块游戏。一个几百KB的程序完全有可能比几十GB的游戏更耐玩，一个业余的游戏开发者有可能用几天的时间做出一款比百人团队的史诗巨制更好玩的游戏——这就是App Store的存在意义，它让所有业余开发者的奇思妙想都有实现的机会，也许从中还能诞生下一个《俄罗斯方块》。曾有人担忧App Store过于宽松的审核机制会导致垃圾游戏成堆，最终造成类似于Atari Shock的悲剧收场。iPhone的数千个游戏中，确实有不少混水摸鱼的垃圾游戏，不过迄今没有出现Shock的迹象。究其原因，当年雅达利的垃圾游戏要卖数十美元，不明真相的小朋友们上当受骗几次后彻底放弃雅达利是可以理解的。但App Store的迷你游戏们只要一两美元甚至免费提供，错买了垃圾游戏就当花钱玩了几局质量不佳的街机，偶尔还能淘到些宝贝，发现一些惊喜。指望App Store的小游戏下载取代现有的零售渠道是不现实的，不过它可以成为一个有益的补充，正如XBLA、PSN、WiiWare的创意迷你游戏大行其道，在丰盛大餐之余总要有些开胃小碟相佐。

科隆游戏展上公开的PSP Minis是对DSiWare的回应，NDS凭借其独特的操作界面让开发者更有创意挥洒的空间，而PSP的发挥空间相对较小，但PSP go带来的纯网络发行模式让PSP Minis更具实用意义。一个习惯了把塑料碟片放在橱柜中收藏的玩家，可能不会甘心为几百MB的纯数据掏5000日元，但完全可以花几百日元买个几分钟下载完毕的小游戏。PSP Minis可以成为从零售向数字发行转型的一个过渡机制，用廉价小巧的迷你游戏培养玩家付费下载的习惯。消费者的习惯将成为PSP go发展的一个重要障碍，越核心的玩家越难以忍受那些美丽的塑料片、包装盒、说明书、限定版赠品等不复存在的网络化未来。

索尼在大力宣传PSP go的同时，公布了多款新颜色的PSP-3000和《GT赛车》的PSP同捆版，这说明索尼并未打算强行用网络发行取代零售渠道，在未来较长一段时间内，索尼会对PSP-3000和PSP go予以同等的支持。考虑到玩家的消费习性，PSP go的初期销售可能不会太火爆，索尼需要不断通过廉价优质的下载游戏博人气。欧洲索尼推出了购买PSP go赠送《GT赛车》下载版的壮举，从PS到PS3，索尼还没有过在主机首发期间赠送这种超大作的先例。用免费赠送的旗舰大作引导市场潮流是任天堂的成功秘诀，看来索尼也学了一些门道。



本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

话梅 www.plumbook.cn

走眼



Darkbaby

真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

2009年上半年度，由于全球性经济危机的洗礼，日本国内游戏业处在一个阶段性的严重低迷时期，不过随着经济形势复苏和《DQIX》等超大作接踵发售的推进作用，产业已经逐渐走出软硬件销售急速下滑的低谷。

虽然今年以来百万俱乐部又涌现了不少新面孔，但真正称得上大黑马的热卖作品或许只有任天堂发售的NDS游戏《朋友聚会》（《Tomodachi Collection》）了。或许《朋友聚会》才是真正意义上的"模拟人生"，在游戏方式上融合了EA《模拟人生》和任天堂自社《动物之森》的成功要素进行再加工，从而酿成了全新的"醍醐味"。《朋友聚会》能够使用Wii上制作的角色形象"Mii"，玩家能够将代表着朋友或家人等各自的"Mii"形象居住在自己的NDS世界里面，并且能够进行各种交流等生活模拟行为。对于一款AI游戏来说，任天堂向玩家提供的噱头远非仅仅是那些充满卡通味的Mii形象，玩家还可以把现实朋友的声音和性格等显著特征也编辑入虚拟角色中，使得游戏的代入感得以本质的提升。从市场战略角度上，这也是一款深谋远虑的野心作品，任天堂过去一直在不遗余力地推广其Wii平台的Mii频道，但由于该社在网络服务技术方面落后于其他竞争者，其网络频道服务始终不尽如人意，《朋友聚会》虽然是任天堂开发者在设计Mii频道时偶然触发的灵感，该社将其商品化的目的显然也在于进一步扩大Mii的市场影响力，而并不是简单地榨取剩余价值。

任天堂特意将《朋友聚会》放在6月中旬夏季商战揭幕时期发售，显然对之市场前景寄托了很大的期望，但各家日本国内专业游戏媒体似乎无意为之捧场，纷纷给出较低的评价，其中近年来以评分过分"宽松"饱受针砭的《FAMI通》仅给了29分，未能达到进入游戏殿堂的及格线（30分）。然而《朋友聚会》首批约20万份出货仅不到两周时间即告售罄，该游戏丰富的趣味性迅速获得2CH等资深玩家聚集的游戏论坛一致认同，并通过口耳相传效应逐步扩大影响力，任天堂也不失时机地加大广告CM投放力度，更进一步起到了推波助澜的效果。进入7月份以后，《朋友聚会》的销售热潮非但没有衰减，反而出现了逐周大幅递增的超常火爆趋势，目前累计销量已经轻松突破了70万份。根据目前的市场需求状况和任天堂商品一贯的长卖倾向，《朋友聚会》的日本国内最终销量估计应该在150万以上。

无情的现实令那些素来标榜专业性的媒体们颜面无光，在《朋友聚会》同时期被极力鼓吹包装为大作的如《枪声与钻石》或《巴哈姆特之血》等所谓殿堂游戏，却大多落得惨淡收场。《FAMI通》的失误当然并非始于今日，当年初代《口袋妖怪》发售前仅得到了28分的中下评价，此事件后来被Enterbrain引为奇耻大辱，因此以后历代"《口袋妖怪》系列"作品均（无原则地）得到了白金级最高评分，希图能够弥补当年看走眼的笑柄。至于这次《朋友聚会》的恶评，2CH有网友将之戏称为《FAMI通》的第二次"口袋门"，势必会再次影响到媒体的公信力！我们应该庆幸《朋友聚会》出自任天堂这样拥有着空前强大舆论宣传机器的厂商之手笔，不至于像许多不知名小厂商的秀作那样被庸医所无情错杀！

虽然时隔十余年，《朋友聚会》现象和当年《口袋妖怪》低分风波却存在着一定共通性，两者都发生在产业大变革的转折时期，由于部分从业人员无法适应市场需求的急速变化，导致其市场嗅觉严重钝化。《FAMI通》在《口袋妖怪》发售的次年对编辑阵容进行了外科手术式的大调整，许多老人离职或退居二线，这次自发性的改革使得该杂志气象一新，销量和权威性都达到了巅峰。自NDS全面主导市场以来，大量全新玩家的不断涌入导致游戏未来发展的方向性已经发生翻天覆地的变化，无论《FAMI通》还是其他专业媒体的从业人员，正面临着前所未有的生存挑战。



本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

plumbook.cn

掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKING

TOP 10

栏目主持：雷伊

《DQIX》的销量继续领先，并且依然维持着相当高的周销量，由于联机乐趣十足，并且不断有新内容提供下载，令许多就算已经通关的玩家也不舍得把游戏卖掉，因此在二手市场上很难见到本作，这也是游戏新品销量非常稳定的原因之一。PSP的《装甲核心3 携带版》和《ToHeart2 携带版》虽然是移植作，但也得到了不少玩家的支持，分别位于本次软件销量榜的第四和第五位。

软件销量（日本） 2009年7月27日～2009年8月2日

1 勇者斗恶龙IX 星空的守望者
ドラゴンクエストIX 星空の守り人
Square Enix | RPG | 2009年7月11日 | 5980日元
→ 本周销量 27万17万2728套　累计销量 339万230套　NDS

2 朋友聚会
トモダチコレクション
Nintendo | ETC | 2009年6月18日 | 3800日元
→ 本周销量 7万8174套　累计销量 48万3541套　NDS

3 噗哟噗哟7
ぷよぷよ7
SEGA | PUZ | 2009年7月30日 | 5040日元
本周销量 5万1374套　累计销量 5万1374套　NDS

虽然SEGA在时隔三年后才推出了系列的最新作，但“《噗哟噗哟》系列”的人气一如既往。本作在原有规则的基础上还新追加了“大变身”系统，游戏中“噗哟”能够变大或变小，角色也能随之变身，这使得玩家体验到了前所未有的刺激感，而新搭载的学校模式又拉拢了不少系列新玩家。



4 装甲核心3 携带版
アーマード・コア3 ポータブル
From Software | ACT | 2009年7月30日 | 3990日元
本周销量 3万8232套　累计销量 3万8232套　PSP



系列的一大特色在于玩家可以自定义自己使用的机体，本作亦是如此。一架机体由头部、躯干、武器等14个部位组成，每个部位的零件都对机体能力产生直接的影响。此次的移植不仅保留了PS2版中的所有零件，并且还追加了许多系列中受欢迎的部件。

5 ToHeart2 携带版
ToHeart2 ポータブル
Aqua Plus | AVG | 2009年7月30日 | 5040日元
new 本周销量 3万2521套　累计销量 3万2521套　PSP

6 欢迎回来！豆丁机器人！快乐大扫除！
おかえり！ちびロボ！ ハッピーリッチー大そうじ！
Nintendo | ACT | 2009年7月23日 | 4800日元
↓ 本周销量 2万6303套　累计销量 6万6387套　NDS

7 怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）
モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）
Capcom | ACT | 2008年10月30日 | 3140日元
↓ 本周销量 2万1495套　累计销量 87万238套　PSP

8 企鹅问题X 天空的七战士
ペンギンの问题X 天空の7战士
Konami | ACT | 2009年7月23日 | 5250日元
↓ 本周销量 1万9606套　累计销量 7万5757套　NDS

9 必胜柏青哥柏·青嫂攻略系列DS Vol.4 CR新世纪福音战士 最后的使者
必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズDS Vol.4 CR新世纪エヴァンゲリオン～最后のシ者～
D3 Publisher | ETC | 2009年7月30日 | 6090日元
new 本周销量 1万3141套　累计销量 1万3141套　NDS

10 心跳魔女＋
どき魔女ぷらす
SNK Playmore | AVG | 2009年7月30日 | 5040日元
new 本周销量 9384套　累计销量 9384套　NDS

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2009年7月27日～2009年8月2日

机种	周间销量	2009年销量	累计销量
NDSi	7万2924台	178万2828台	306万2920台
PSP	3万3288台	133万1601台	1241万65台
NDSL	1万1824台	34万3713台	1774万9681台（2419万8887台）

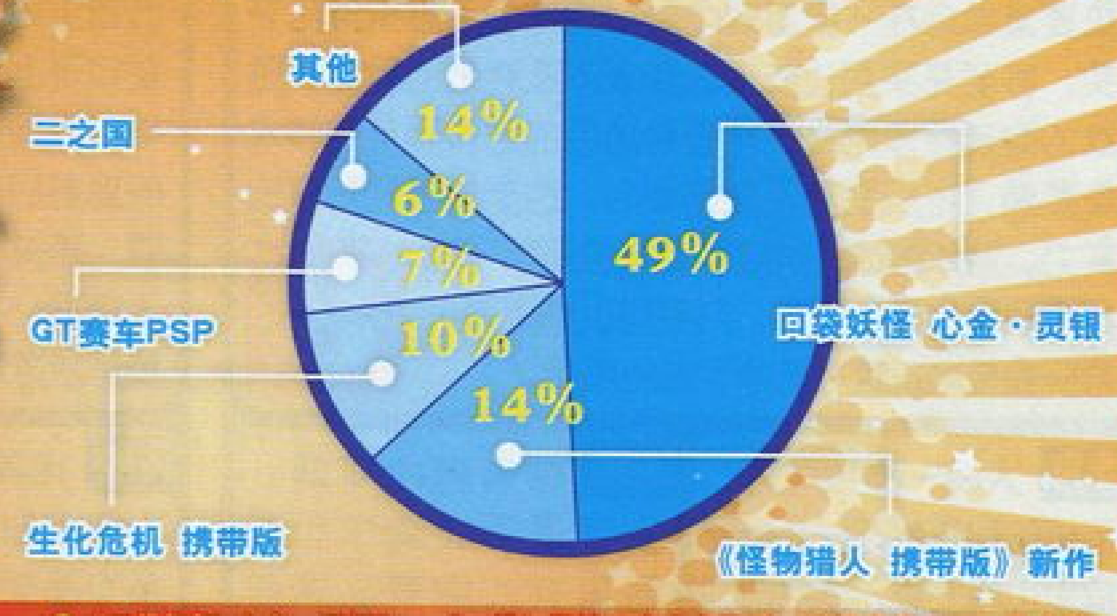
&3DM-SMV
www.plumbook.cn

排名	机种	游戏名	英文名	厂商	类型	发售日	本周销量	累计销量
1	PSP	麦登橄榄球 10	Madden NFL 10	EA Sports	SPG	2009年8月14日	5万5221套	5万5221套
2	NDS	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	Nintendo	RAC	2005年11月15日	2万2348套	589万3260套
3	NDS	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros	Nintendo	ACT	2006年5月15日	2万54套	707万8655套
4	NDS	口袋妖怪 白金	Pokemon Platinum	Nintendo	RPG	2009年3月22日	1万9637套	202万1082套
5	NDS	我们是化石挖掘者	Fossil Fighters	Nintendo	RPG	2009年8月10日	1万8235套	1万8235套
6	NDS	游戏王5D's 星尘极速 世界冠军赛2009	Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator: World Championship 2009	Konami	TAB	2009年5月19日	1万4616套	10万8625套
7	NDS	任天狗	Nintendogs	Nintendo	ETC	2005年8月23日	1万1753套	898万8469套
8	NDS	传说的斯塔菲 对决 达伊尔海贼团	The Legendary Starfy	Nintendo	ACT	2009年6月8日	1万1244套	17万6657套
9	PSP	怪物猎人 携带版 2nd G	Monster Hunter Freedom Unite	Capcom	ACT	2009年6月23日	9328套	14万7673套
10	NDS	流星洛克人3	Mega Man Star Force3	Capcom	A·RPG	2009年6月30日	7152套	8万3509套



最期待 读者期待榜

（根据116辑调查表统计）



读者们最期待的游戏依旧是《口袋妖怪 心金·灵银》，不过随着游戏发售日的逐渐临近，其在期待榜中所占的比例明显增大，相比第二位优势更有压倒性。相信当大家拿到本书时，再过10天左右游戏就会发售了，对于这么一款具有纪念价值的作品，喜欢的玩家可一定要收藏正版哦！《MHP》新作的期待度依然很高，但愿在9月底的TGS上，Capcom会给苦苦等待本作的玩家一个惊喜、一个希望。

玩家心声

- 《口袋妖怪 心金·灵银》，《口袋》带给了我太多快乐，它使我结交了一生中第二个最重要的朋友，如今他要去往远方，我想送他一份回忆。（吉林 任斯行）
- 《口袋妖怪 心金·灵银》，任天堂是神厂，《金·银》是神作，没有不期待的理由。。（辽宁 王帅）
- 期待《GT赛车PSP》，因为我爱开赛车，期待《潜龙谍影 和平行者》，因为我爱搞偷袭。（上海 黄国容）
- 《塞尔达传说 灵魂轨道》，喜欢《Zelda》很久了，记得是从《大地之章》开始喜欢的，因为剧情、[illegible]人物等很多因素吸引着我，看了新作的介绍更是热血沸腾，期待！（上海 [illegible]）

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

黄金眼

栏目主持 雷伊



猥琐的庭格尔大叔又和大家见面了，在《庭格尔的恋爱气球之旅》中，他不仅要赚钱，还不得不动一番脑筋，最终他能够实现自己的爱情梦想吗？感兴趣的玩家在游戏中寻找答案吧！“《BLEACH》系列”自从在NDS平台推出FTG、S·RPG后，又开始挑战横版过关类，游戏玩起来异常爽快，值得FANS一试。《炽热之魂 加速》系统相当复杂，如果对S·RPG有兴趣又有大把的空闲时间，那就不要犹豫了，快投入到游戏的世界中去吧！

炽热之魂 加速



PSP

总分23

人设 ★★★★☆

耐玩度 ★★★★☆

繁琐度 ★★★★☆

IF旗下的人气S·RPG作品，曾先后推出过PS2和Xbox360版本，PSP版在保留了前两个版本内容的同时，还加入了3名新角色。



雷伊

尽管是移植作，但这样超花时间的游戏在掌机上玩起来的感觉要比家用机版轻松一些。游戏的系统异常复杂，作为一款S·RPG，甚至还融入了动作解谜的要素，虽然有些系统有借鉴其他游戏的嫌疑，但是将这么多系统要素糅合在一款游戏中时，还是让人感觉异常充实，甚至充实到让新手玩家来不及消化的程度。游戏的耐玩性非常高，不管是角色的培育还是各种收集要素，不仅考验玩家的耐心，也非常考验玩家的实力。游戏的战斗难度以及攻关流程在同类游戏中也属于上乘，几乎可以判定为一款只有核心玩家才玩得下去的作品。 8

胧月 人设一贯地优秀，系统的可玩性在IF社作品群里也属上乘。读盘时间很短，节奏上很舒服。只是本作难度较高，不依靠攻略很难发掘出大量隐藏要素。 8

洋葱 剧情有点薄弱，到了最后还有不少东西未交代清楚。本作虽然加入了新角色，可并没有增加与他们相关的剧情事件，这点有些遗憾。 7



■ブレイジングソウルズ アクセレイト■UMD■Idea Factory■S·RPG

■2009年7月23日■1人■无对应周边

汉娜·蒙塔娜 摇滚之夜



PSP

总分21

画面 ★★★★☆

趣味性 ★★★★☆

耐玩度 ★★★☆☆

本作中玩家要跟随明星汉娜在各国举行演唱会，玩家不仅要对舞台场景进行布置，还要给主角及舞伴、乐队成员的着装进行搭配。



伊娃

虽是音乐游戏，但弹奏难度只能说简单得不能再简单，虽然在同一首曲目里面玩家需轮流演奏吉他、架子鼓等6种不同音频，但在演奏过程中几乎不会出现手忙脚乱的情况。游戏在人物和场景建模方面都做得十分成功，而且主角的所有动作都是完全模拟真人表演，尤其在口型上更是做得精准到位。再加上华丽的舞台风格、炫丽的灯光效果，临场感绝对满点！游戏最大的遗憾的就是流程太短，一共才11首歌曲、14场表演，通关时间不过两、三个小时，着实让人惊讶！不过还好游戏设置了奖杯收集，算是为游戏的耐玩性做了点补充吧！ 7

马修 用美国当红的美剧人物来做主角的本作，各方面都做得不错，不过作为MUG，游戏的难度显得有些低，应该是照顾不大玩游戏的原作FANS吧。 7

雷伊 人物的动作非常传神，动感流畅，很容易就能将玩家的游戏情绪调动起来。游戏的门槛非常低，让任何玩家都能轻松走进美国“少男杀手”的世界。 7

■Hannah Montana: Rock Out the Show■UMD■Disney Interactive

■MUG■2009年8月11日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金殿堂”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

www.plumbook.cn

BLEACH DS 4th 烈焰使者



NDS

根据《BLEACH》改编的NDS平台游戏新作，作为一款FANS向游戏，角色的还原度以及原创剧情应该是玩家最关心的，但本作在这方面做得只能算一般。

总分21

流畅度 ★★★★★

华丽度 ★★★★☆

FANS向 ★★★★☆

■BLEACH DS 4th：フレイム・ブリンガー■卡片（512Mb）
■SEGA■ACT■2009年8月6日■1人■无对应周边

就一款横版过关的《BLEACH》游戏来讲，华丽爽快的战斗和流畅度是必备的，关于这两点本作做得相当不错，甚至有时候给人感觉流畅过头了。游戏中必杀技方面做得相当不错，该快的快该慢的慢，发动大必杀时的特写画面也是相当华丽，不过各个角色在普通攻击方面就明显差多了，除了一两个角色外，其他人用起来只会越玩越头疼。关卡的重复性太高也是本作的一大弊病，再加上所谓的原创剧情原创度实在是不高，前期给人的感觉就是原作里的“尸魂界突入篇”，这种偷懒的行为是FANS不能原谅的。

推荐 7

洋葱 人物动作流畅，攻击特效华丽，再加上不错的操作手感，本作的战斗打起来爽快感十足。如果关卡类型和敌人的种类能够再丰富一点就更好了。 7

乌冬 即使NDS平台上系列的每一作都有新的尝试，但内容方面给人的惊喜却不大，因为对于一个用同样的素材做了四作的游戏来说，最大的缺点就是新鲜感欠佳。 7

道具获取者 我们的科学与魔法的关系





NDS

一款以“道具收集”为重点的作品，种类多达1000的道具是游戏的一大亮点。玩家可通过战斗、合成等多种手段来获取道具。



本作的故事比较低龄向，虽然有着极为豪华的声优阵容而且还是全程语音，可是那又长又俗的剧情实在是很难让人坚持看下去。抛开剧情不说，本作的系统还是不错的，魔法文字的设计相当成功，不仅让指令的输入变得十分方便，而且操作起来也是相当有趣。游戏画面采用了2D加3D的形式，2D背景看上去很舒服，可是3D人物却极其粗糙，个人觉得干脆把人物也做成2D效果说不定会更好。另外，还有个让人不满意的地方就是主线剧情中跑腿性质的任务较多，而且经常要反复在同样的地图上来回。



乌冬 RPG部分的内容比较薄弱，取而代之的是大量用来增加游戏时间的收集要素，不过游戏后期的收集任务过于单一，很难调动起玩家的收集欲望。 6

胧月 系统和剧情都不错，对1000种以上道具进行炼制的过程很是有趣。游戏中没有“杀死敌人”的概念，对于不同年龄层的玩家都是款治愈系作品。 8

■アイテムゲッター 僕らの科学と魔法の关系■卡片（2Gb）
■5pb.■RPG◆2009年8月6日◆1人◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

庭格尔的恋爱气球之旅





NDS

游戏继承了前作的优良传统，将搞怪精神发挥得淋漓尽致，猥琐的表情、夸张的动作以及轻松搞笑的剧情是游戏的魅力所在。



将著名游戏系列里的角色单独拿出来做文章已经不是什么稀奇事了，可将一个原本就很猥琐的龙套角色以更猥琐的方式呈现在玩家面前就的确不多见了。本作全程对应触控操作，系统通俗易懂，剧情也十分有意思，经典童话故事《绿野仙踪》就这样被无情地恶搞了。游戏的最终目的是爱情，因此一向没有女人缘的庭格尔只有通过不断送礼来讨好各位大妈大婶以及各位女主角的欢心，虽然礼物种类很多，但是找到规律后就会陷入赚钱、买礼物、送礼的死循环，只要钱够多就一定能满足所有女性的需求，这也让游戏关于爱情这个主题大打折扣。 7

LIKY 猥琐风格依然如前，玩起来常有让人喷饭的画面和情节，追女是很一个新鲜的要素。游戏包含了众多的解谜要素，如果日语不过关很可能陷入麻烦。 7

雷伊 2D的画面看上去非常细致舒服，解谜要素很丰富，而且将解谜和猥琐搞笑的风格结合起来的做法也非常新鲜，玩起来轻松有趣，让人意犹未尽。 8

■いろづきチンクルの恋のバルーントリップ■卡片（1Gb）
■Nintendo■AVG■2009年8月6日■1人■无对应周边

www.plumbook.cn

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



龙珠改 赛亚人来袭

ドラゴンボール改 サイヤ人来襲

NDS

◆NBGI◆RPG◆2009年4月29日◆日版

◆1人◆512Mb◆5040日元◆无对应周边

黄金眼评分 24

文 羽纹

《龙珠》这样一个金字招牌不但对日本玩家有着致命的杀伤力，相信许多国内玩家在看到这款游戏时，内心也会掠过一丝久违的感动吧。为了配合《龙珠改》动画的播出，同名游戏也是顺势登陆NDS，剧情从打败短笛大魔王一直到和贝吉塔的决战。总体来说，本作的素质属上乘，即使没有《龙珠》的背景，所有要素作为一款RPG来说也已经足够了。

要素满载的流程

作为一款RPG，迷宫可以说是最重要的一个部分也不为过。本作中的迷宫设计得非常人性化，岔路数量并不多，宝箱设置也很丰富。而每个迷宫都有其个性化的视觉效果和机关陷阱，道路也做得很有创意，让走迷宫不只是枯燥单调的重复劳动。有的时候，玩家还需要仔细观察，才能在看似绝境中找到通路。而迷宫中的巨石，需要将剧情推进到一定程度后再来才能取得其中的宝箱，另一方面也增加了游戏时间。

其次，游戏的系统也十分丰富，初上手也许还会有找不着北的感觉。在大地图上行走，可以装备各种胶囊来发挥各种特殊功能，除了某些特定的特殊地形外，还能获得各种额外加成。后期胶囊数上升到四个以后更是如虎添翼。而对于每个角色，不但可以在升级后自由分配升级点数，根据角色特点从而有针对性地提升能力，还可以为每人装备两个戒指来增加属性。由于强力戒指的入手也需要一定步骤和难度，所以有收集癖的玩家不免有要多下一番功夫。最后的收集方面，可以



▲担当本作隐藏BOSS的是由《龙珠》剧场版"穿越"而来的超级赛亚人布罗利，没有80级去挑战无疑是以卵击石。

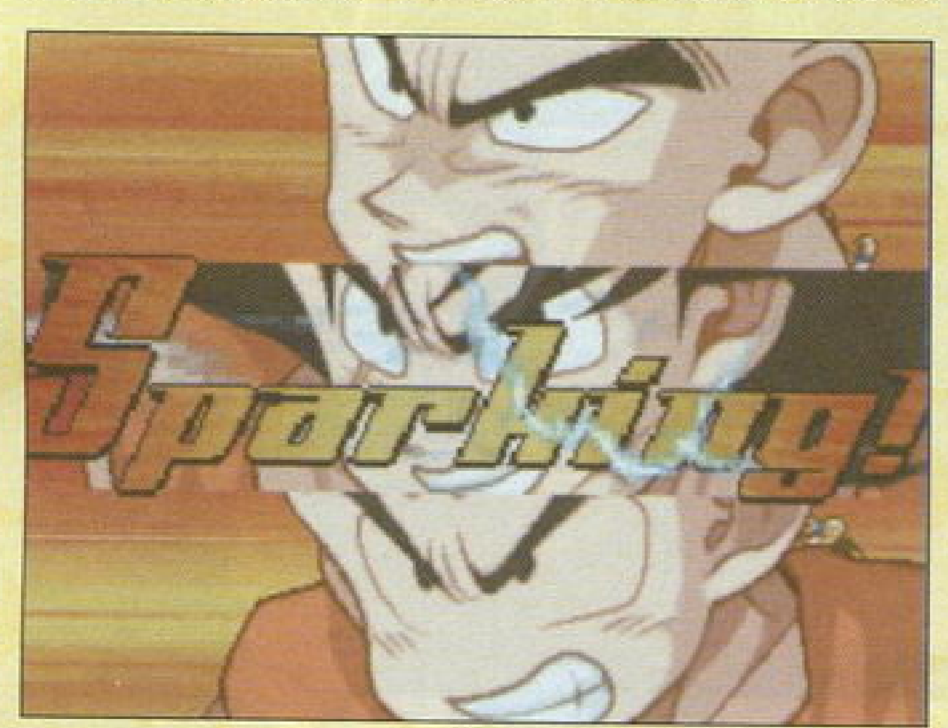
www.plumbook.cn

通过战斗收集胡萝卜，或者将敌人用魔封波打到来制作图鉴，大大提升了战斗乐趣。不仅如此，玩家还可以周游世界各地来收集七颗龙珠，并召唤神龙来满足愿望，除了获得大量经验或者金钱外，隐藏BOSS的强力敌人也需要通过这种方式才能获得。再加上闪光连击密卷等各种其他要素，想要将本作完美通关，也是需要不少时间的。

充满魄力的战斗

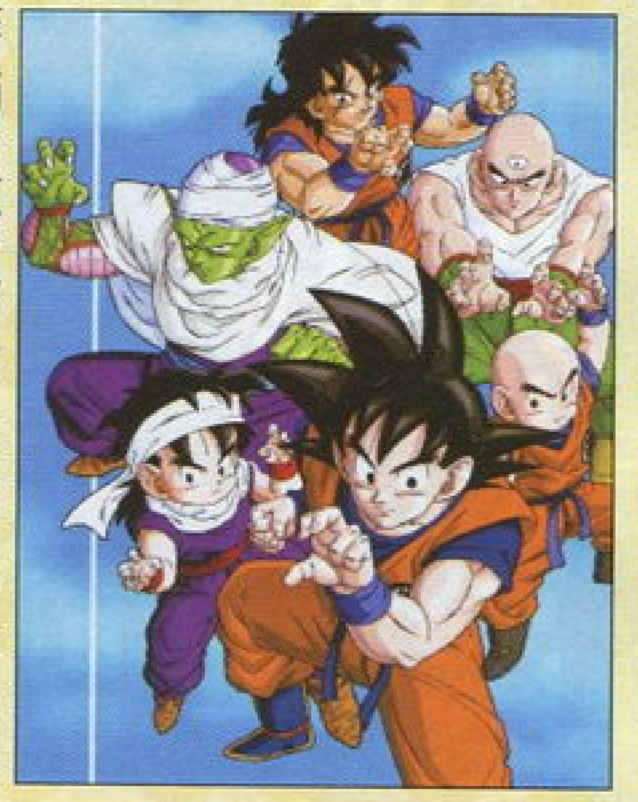
战斗是本作的一大亮点，几场下来就能让你爱上这款游戏。原作作为一部少年漫画，战斗一直是吸引读者和玩家的亮点。处理好了战斗过程，游戏也就成功了一半。首先便是拳拳到肉的打击感，一招一式都非常爽快，就连普通攻击也是多段数的连续打击，即便玩家看上多次也不会觉得厌烦。特殊技的攻击画面也非常华丽，每个人都有若干种攻击特技，而且经过特殊搭配，可以形成更加强力的S COMBO，其演出效果自然也是更上层楼。

出色的战斗系统也使得游戏中大量的战斗和练级不那么的枯燥。同时，敌人的设定也让战斗更加紧张激烈。形态各异的敌人不但攻击手段多样，攻击力也非常高，杂兵战中也很容易就被打到濒死状态。这就需要应用游戏中的实时防御系统了，看准时机按键可以有效地减少角色所受伤害。不过要熟练应用实时防御，既要有迅速的反应和时刻保持集中，也需要详细了解敌人的攻击方式才可以。所以，即使是杂兵战也不会有单调的感觉，同样需要花更多的心思去研究对方的出招方法，当然，如此一来，战斗胜利后的成就感也是无可比拟的。



▲平心而论，闪光连击在游戏中的表现并没有宣传中的那么抢眼。

不可不提的过失



尽管本作许多主要方面表现出色，但是始终还是有一些瑕疵。首先自然是章节流程过短，某些章节甚至短短几场战斗就结束，实际上各人感觉完全没有必要将章节划分得这样细导致原本就没啥剧情的部分显得更为空洞，而最激动人心的超级赛亚人剧情只能期望在续作中登场了。其次，迷宫中的遇敌率过高也是一个问题，尽管有着出色的战斗系统做保障，但却难免使部分玩家放弃本作。由于每章的主角几乎不停在更换，所以相对来说不容易厌烦，但是育成和装备方面又会缺乏一定的连续性，反而产生新的不适应。再次就是本作流程难度对角色等级的高低有较高苛求，一些BOSS战等级低了打不过、练高几级后再来挑战又不费吹灰之力，战斗中缺乏一些变数令作品显得有些死板。最后要提的是，本作中角色对话时都会先出现一个类似于QQ表情一样的图形框，对于不谙日语的国内玩家来说一方面方便了剧情的理解，但是另一方面却也大大拖沓了游戏进行的节奏，不得不说是令人非常遗憾的一个设定。

写在最后

作为一款动漫改编游戏，本作可以说已经达到了期望值。画面清新、操作简单，没有夸张和严重的BUG，也没有极度不平衡的设定。动画的粉丝可以在游戏中找到属于当年的那份感动，而普通的游戏玩家也可以将其当作一个正常的RPG来通关。其要素相对来说也非常丰富，追求正常爆机或者完美收集的不同类型玩家都可以乐在其中。而游戏通关后出现的佛利萨身影暗示着续作的存在，下一次Z战士们会在什么时候出击呢？让我们拭目以待。

梅子杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

迷宫RPG的原点，在NDS上重绽光芒



《巫术》可以说是迷宫RPG的原点，以高难度、探索和成长的乐趣吸引着不少玩家，但由于其门槛相对其他RPG来说较高，所以最近几年的人气呈低迷之势。为了重振系列的辉煌，厂商提出了“巫术复兴”计划，而这款NDS的《巫术 生命之楔》就是其中重要的一环，它以系列备受好评的初期作品（1～3代，5代）为基础进行大胆重编，综合了系列最迷人的魅力。另外需要指出的是，本作将不会采用传统的店头流通贩售方式，而是将通过购物网站日本亚马逊来独家发售，国内想要收藏正版的玩家得多花些力气了。

期待度 B

文 雷伊

美编 Juxi

NINTENDO DS

巫术 生命之楔 ウィザードリィ 生命の楔	Genter Prise	RPG	预定2009年11月19日	日版
	1人	容量未定	5229日元	无对应周边

3D迷宫RPG

迷宫探索是“《巫术》系列”的乐趣之一。在游戏中，玩家可以编成冒险者队伍、育成角色，在3D的迷宫中寻找各种宝物。这些系列的魅力在本作中也将全部得到沿袭。除了“村正”、“盗贼的短刀”等大家所熟悉的道具，本作还会加入更多稀有物品，满足玩家们的收集欲。

◀▼本作将活用NDS的双屏功能，上屏将显示地图，下屏则显示实际的迷宫画面。

モンスターが現れた。

▲本作中登场的怪物将达到180种以上。

豪华的怪物设计阵容

本作的怪物设计阵容相当豪华，除了与系列有着渊源的末弥纯外，还云集了来自各方的名家。

怪物设计·综合美术监修

末弥纯

怪物设计

池田正辉、TOHRU、绿川美帆、副岛浩幸、米田仁士、草剪琢仁、tomatika、鹰木骰子

杂志铺 DM-SMV
www.plumbook.cn



编成属于自己的队伍

本作的冒险队伍最多可容纳6人，除了剧情中加入的角色外，玩家自己创建的角色同样也能加入到队伍中来。



▲编辑丰富多彩的角色也是游戏的乐趣之一。

▼城镇中的设施中可以创建角色及编成队伍。



严苛的生死概念

角色的生死概念在“《巫术》系列”中尤其重要。那些苏生失败的冒险者自身会灰飞烟灭，无法再归队，而在本作中，这一系统还将与故事和世界观设定相关联。

▼队伍中已经有5人战斗不能，形势对我方非常不利。



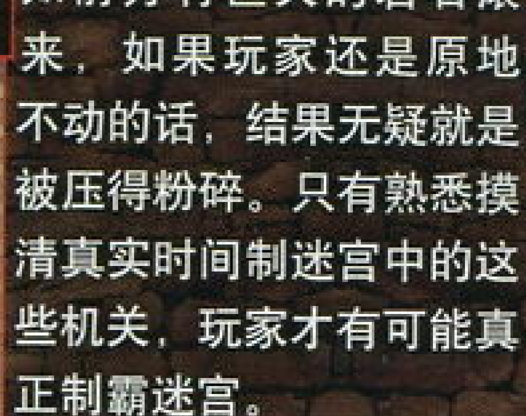
▶怪物继续展开攻击，如果我方全体战斗不能，结果将会是……



迷宫中将采用真实时间制

接触过《巫术》的玩家相信都对其迷宫的高难度留下了深刻的印象，迷宫中的探索可以说是步步为营，稍不留神就有可能招来杀身之祸。而在本作中，由于将会导入真实时间制，所以迷宫的探索将更加紧张刺激。所谓的真实时间制，就是说迷宫中所设置的机关都是在持续运作着的。比如前方有巨大的岩石滚来，如果玩家还是原地不动的话，结果无疑就是被压得粉碎。只有熟悉摸清真实时间制迷宫中的这些机关，玩家才有可能真正制霸迷宫。

▼喷出的火柱、左右摇摆的斧子，玩家必须掌握它们的活动范围和时机，才能躲过一劫。





触控调查

本作也将利用到NDS的触摸功能。利用触控笔可对迷宫进行调查，前方道路看不清时，可用触控笔点燃火把来照亮道路；当遇到一些门什么的需要调查时，也可用触控笔代替手来敲门；有些看上去可以毁坏的墙壁，也可用触控笔来摧毁。总之，小小的触控笔在游戏中将发挥各种各样的作用。

游梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY

ゴッデス オブ デスティニー



还有大约半个月本作就要发售了，大家很快就可玩上这款复刻的经典之作。上次的报道提到了游戏中的重要角色——缪斯女神，而这次将会详细向大家介绍她们的情报，这些个性丰富的角色在游戏中会有着重要的戏份，快来看看她们都是些什么样的人物吧。

NINTENDO DS

沙加2 秘宝传说 命运女神

サガ2 秘宝传说 GODDESS OF DESTINY

Square Enix	RPG	预定2009年9月17日	日版
1～4人	容量未定	5980日元	无对应周边

相关报道 Vol.104 P30，Vol.114 P23，Vol.116 P27

文 LIKY 美编 澄香

个性丰富的缪斯女神登场

缪斯女神

在上次的报道中已经提到，缪斯女神是古希腊神话中的下级女神，在游戏中会出现很多位，她们会出现在很多村庄和迷宫中等待玩家来救助。当玩家救助成功后，她们会给予MP作为回报，同时会给予战斗的评价。



▲战斗中得到高评价的话，女神也会参与战斗进行帮助。

卡莉欧碧 Kalliope

遊びにきてくれたんですね。
うれしいです…。

有着十分努力和勤奋的性格，但不知为什么很容易陷入麻烦，总是会被敌人追击。

波利尼娅&梅尔美尼 Polynia & Melmene

ルにあいにきてくれたんですか

这是一对双胞胎女神，波利尼娅性格活泼开朗，运动神经发达，而梅尔美尼则完全相反，性格成熟冷静。

艾薇特 Euter

アナタタチ　アリガトウネ☆
ッタワ☆

外表性感，性格有点反复无常，说话总是怪怪的语调，难道是机器人吗？

▲艾薇特说话总是怪怪的语调，一般只有机器人才这样说话。

话梅杂志＆3DM SMV
www.plumbook.cn



雷欧 Leio

拥有天真无邪的脸庞，性格大方，属于谁都会喜欢的“治愈系”，长期生活在海底。

▲雷欧是长期生活在海底的女神。

塔莉亚 Thaleia

昆虫族女王，背后有个巨大的翅膀，一举一动都充满了高雅的气质，深得自己手下的信赖。

阿雷特 Aleito

长衣飘飘、手拿三弦琴弹唱，并在世界各地旅行的女吟游诗人，看穿世俗的御姐。

雷普希拉 Repsira

喜欢看到人们忍受痛苦时的姿态，给别人带去痛苦时更是会感到快乐，但这或许只是大家对其片面的了解。

神秘新角色曝光

面具男

当游戏进行到某个阶段时，主人公会遇到一名神秘的面具男，他似乎是以间谍的身分潜入敌人内部时不幸被抓捕的，当主人公救出他后，他将成为我方一名强力的同伴。

▲面具男不肯透露姓名，显得非常神秘。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



“《光辉圣约》系列”以可爱的人物造型和难度不算高的战斗赢得了不少玩家的青睐，丰富的剧情以及战后的对话选择也让游戏充满了AVG的味道，而越来越华丽的声优演出也让游戏有了更大的卖点，话说本作的声优阵容可是华丽到掉渣啊！

文 阿鲁 美编 澄香

NINTENDO DS

光辉圣约3 瞳 ルミナスアーク3 ～アイズ～	MMV	S・RPG	预定2009年冬	日版
	1～2人	容量未定	售价未定	对应Wi-Fi网络连接

人物介绍

青涩的魔法骑士

艾露露（エルル）

CV：中村绘里子

本作的女主角，精通医疗魔法，对被妖精袭击的人进行帮助和治疗，相信医食同源的她正在不断练习料理的制作。

主人公

雷飞（レフィ）

CV：小野大辅

本作的主人公，遭遇“猎瞳者”的不幸事件让他觉醒了自身的“瞳之力”，目前作为雷斯特圣会的马基骑士不断修炼。

话梅 SDM-SMV
www.plumbook.cn



故事背景

十多年前，和平的圣巴尔迪亚王国被突如其来的妖精菲莉希亚入侵。妖精的目的是寻找体内沉睡者“瞳之力”的人，并将这种力量占为己有，因此各地出现了大量被称为“猎瞳者”的妖精，能与妖精抗衡的只有自身已经觉醒了“瞳之力”，能自由操纵魔法的“马基骑士”。

一天，妖精袭击了众多人聚集的雷斯特圣会，由圣会养育的少年雷飞因为青梅竹马的少女被妖精袭击而觉醒了“瞳之力”，之后便进入了专门培养讨伐妖精的魔法学院，在这里他和同伴们相遇并开始了讨伐妖精的旅程。



严酷的学长

古莲（グレン）

CV：杉田智和

学院管理集团“梅加斯”的队长，每天都刻苦锻炼，对后辈尽力地培养，和雷飞一样也是由雷斯特圣会所养育。

游戏进行方式

1 自由会话

在魔法学院内自由探索和行动

战前我们可以控制主角在学院内与各个角色对话推动剧情发展，还可以利用各种设施整备队伍，做好战前准备。本作的剧情推进方式不固定，只要和足够多的人进行对话后就会进入战斗的阶段。战前战后的对话、登场人物的友好度、战斗的结果都对故事最后的结局产生影响，如何发展故事的剧情完全依照玩家自己的喜好。





▲根据不同的条件，故事将进入不同的分支。



黑蔷薇的骑士

阿修蕾（アシュレイ）

CV：水树奈奈

学院的风纪委员长，在“梅加斯”中充当代理队长一职，是“梅加斯”中速度与剑技并重、实力超强的美少女。

www.plumbook.c



2 战斗

以马基骑士之名而战

战斗时上屏显示敌我的行动顺序，如此一目了然的设定对战斗有很好的帮助。



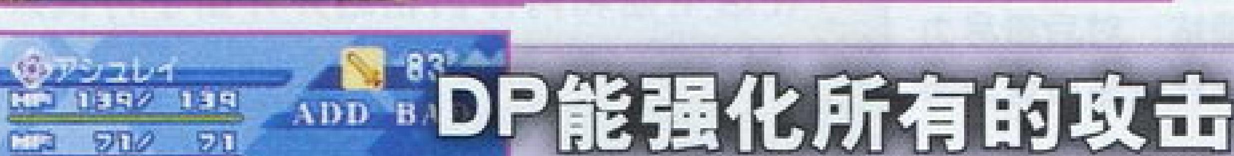


◀可选择战斗难度是本作的新要素之一。

角色的成长倾向由玩家自己决定

角色升级时系统会给出「バランス」和「ユニーク」两种成长倾向让玩家进行选择，不同的倾向增加能力的着重点不同，如何培养角色就看玩家自己的喜好了。





DP能强化所有的攻击

作为系列特色所在的DP在本作中追加了新要素，可以在一定时间内对技能和必杀技进行强化，如此一来DP在游戏中的活用将更加重要。





▲DP需要满足各种条件才能增长。

▲贵重的DP到底该如何使用，相信会令玩家左右为难的。



3 战后休憩

自由选择提升同伴的好感度



战斗结束后的自由行动里，我们可以在特定的地方与同伴进行对话提升好感度，这也算是每一作的惯例了，不过本作中可以和非参战角色对话增进感情，游戏的结局和同伴的好感度有着密切的联系。

◀▶不同的对话选项会让同伴有不同的反应，玩家要根据同伴的性格来决定选项的内容，选择时一定要慎重。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文 羽纹
美编 Juxi



期待度 A



Level-5在8月25日的举办的新作发表会上公布《雷电十一人2 威胁的侵略者》里将收录日本足球的代表人物中田英寿，由于他是自己比较喜欢的球员之一，因此很是期待中田在游戏中的表现。在这次的前线报道中为大家带来新剧情以及角色培养方式的介绍，下面就让我们开始吧！

雷电十一人2 威胁的侵略者

イナズマイレブン2 威脅の侵略者

NINTENDO DS

Level-5	RPG	预定2009年10月1日	日版
1~2人	容量未定	4980日元	对应周边未定

相关报道 Vol.98 P60/Vol.110 P28/Vol.112 P25/Vol.115 P47

オレの名前は「基山 ヒロト」
よろしく。

▶正在一个人练习的元堂突然被西洛特给叫住了。

当元堂等人在全国各地展开冒险时，在一旁静静观察着他们的少年。至于他为什么总是能预先知道雷门中学的下一个目的地，这暂时还是个谜。

基山西洛特

新剧情

与神秘少年基山西洛特相会

在北海道的白恋中学里，元堂看见了在暗地里注视着雷门中学的神秘少年基山西洛特（基山ヒロト），还没等元堂开口询问对方的姓名，基山西洛特就如同风一般消失了。然而在之后的京都漫游寺中学里，元堂再度遇见对方。这个神出鬼没的少年的真正目的是……？



ヒロト
知りあい？
ううん オレと守はトモダチさ。

▶才认识不久，西洛特就将元堂称呼为他的朋友。

◀元堂正和对方搭上话的同时伙伴们赶了过来，但此时西洛特却不知为何不见了踪影。

新剧情

前往福冈的雷门中学一行人

元堂的Fans现身

たちむかい
…円堂さんと…
円堂さんと サッカーができるっ！



▲听到“究极必杀技”一词的元堂从座位上立即站了起来，在福冈究竟会有什么事情等待着他呢？

在大阪收得浦部力加（浦部リカ）后，元堂从他嘴里得知自己的祖父元堂大介曾在一本神秘笔记本上写过名为“究极必杀技”的不明内容，而这个笔记本应该在福冈。快马加鞭赶到福冈的元堂偶然遇到了崇拜自己的、当地中学的少年立向居勇气，然而福冈阳花户中学也收到了异形学园即将来袭的预告……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

立向居勇气

崇拜着元堂的温柔少年立向居勇气，他目前正在进行守门员的特训。

福冈的中学 阳花户



位于充满怀旧气息的城市——福冈的中学，这里集合了许多充满个性的队员，他们最终能否成为雷门中学的有力帮手呢？

从异形学园那里接到来袭的预告……

▶在元堂等人来访后不久，阳花户中学就收到了异形学园即将来袭的预告。为了避免学校遭到对方破坏，雷门中学和阳花户中学的队员联手应战！

まつばやし
た　大変なんでいっ！
エイリア学園からの
襲撃予告が届いたんでいっ！

CHECK 立向居令人惊异的潜在能力！

为了应付这场恶战，雷门和阳花户中学的队员开始了临时特训。在元堂的指导下，立向居轻松掌握了守门员的必杀技“神之手”。这高深莫测的潜在能力会引导阳花户中学在比赛中赢得胜利吗？



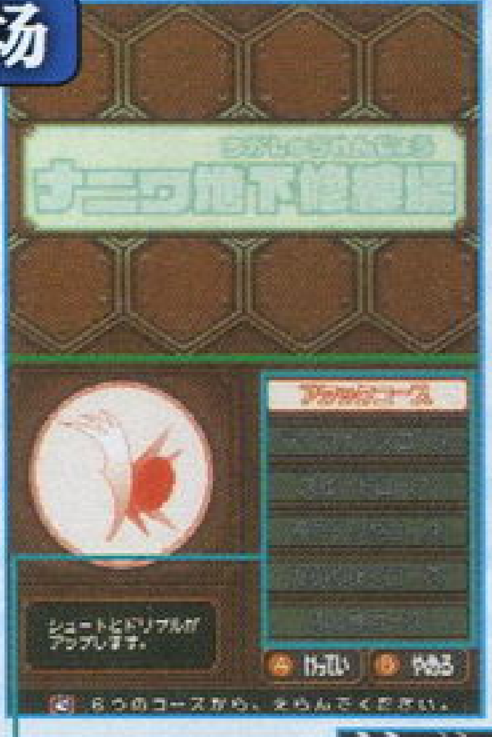
立向居隐藏在体内的能力觉醒了！

◀立向居施展出防守必杀技“神之手”力保球门不失。

游戏中的三种角色育成方法

1 难波地下修炼场

在大阪的难波岛（ナニワランド）有足球特训场难波地下修炼场（ナニワ地下修炼场），雷门中学的成员可以在这里锻炼以增强自己的实力。打倒修炼场迷宫内出现的敌人可以获得经验值，另外将迷宫最深处的BOSS击败后还能令球员的能力得到大幅提升！



难道这里是异形学园的训练设施？



▲▶特训场里出现了象征着异形学园的黑色足球印记，这到底是怎么回事……？



6种针对性特训可供选择 在难波修炼场内有力量、速度等6个种类的针对性修炼项目，如果觉得队伍中部分成员的某种能力偏弱的话可以在此进行强化。注意在这里特训时除BOSS战外，其他杂兵战都是以4对4的小场足球比赛来进行。





◀在修炼场的房间内打倒出现的敌人后，通往下一层的门才会打开。另外在战斗结束后对手还会掉落宝箱。

将最深处的BOSS击倒可令全员能力上升！

◀在每个针对特训项目的最后，都有强力的BOSS把关。将这些强敌击倒后，出战人员的能力就会得到大幅度的增长。在前作中，这样的训练方式虽然能令多数球员得到强化，但是训练一趟下来的时间也较长。不知本作是否会做出改善。

www.plumbook.cn



▲古兰是扎·杰尼西斯的核心成员，擅长必杀技为"流星之刃"（りゅうせいブレード）。感觉他和基山西洛特是一个模子刻出来的。



新剧情

扎·杰尼西斯登场

造访阳花户中学的是异形学园里有"刺客"别称的队伍扎·杰尼西斯（ザ·ジェネシス）。不过这支队伍的队长看起来似乎有点面熟……与在各地追逐元堂等人的基山西洛特长得非常相似的少年古兰（グラン）带着他的同伴现身阳花户中学。

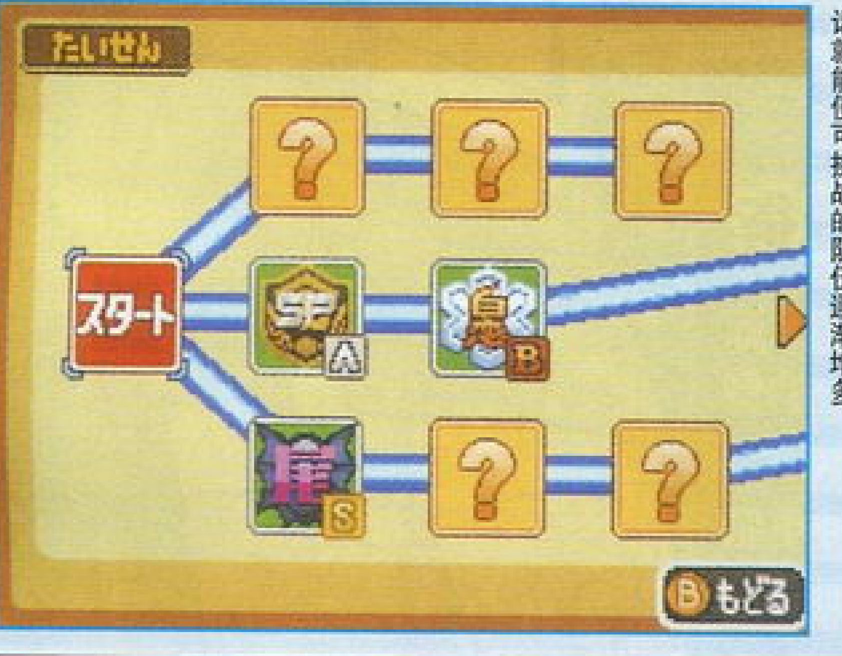


古兰的真正面目到底是！？

古兰

2 练习比赛

与闪电商团车里的古株老爷爷对话就能同其他队伍进行练习比赛，对手都是游戏中曾打败过的队伍。随着玩家等级的提升，对方的能力也会有一定的强化。如果比赛取得胜利的话，那么我方队伍全员都能获得大量经验值。

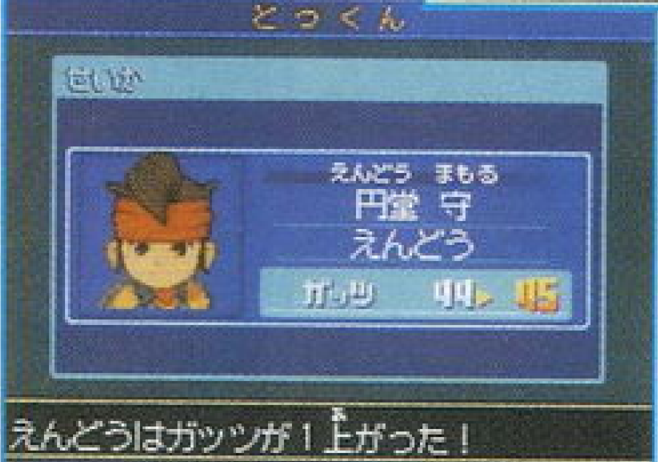


◀随着流程的推进，与前作中的特定角色对话就能使可挑战的队伍逐渐增多。

3 特训

用触控笔点击地图上带有闪电标志的地点、并消耗一定数量的热血点数（ねっけつポイント）就能对某个球员进行特训。特训能使得队员的指定能力得到提升，不过需要注意的是每位球员的各项能力都设定有上限值，想通过特训的方式培养出超人是不可行的。





◀▲进行特训的通常是队伍中的精英，这样才能让他们在攻城拔寨时更为犀利。

雷门队员将要挑战的特训项目

与鹿之间的竞技、擦地板、甚至还有拉拉面摊，这全都是些看上去与足球毫无关系的奇怪特训项目，但这也许是让同伴们能更进一步的道路。







话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

前面两次报道已经为大家介绍了日高爱和秋月凉的序章故事以及他们想要成为偶像的动机。日高爱是为了追寻母亲日高舞的脚步，变成像母亲一样的顶级偶像；伪娘秋月凉则是想通过演艺事业让女孩子也喜欢自己。惟一尚不明确的水谷绘理则是这次要介绍的对象，此外，876事务所的多个重要配角也将在本次的报道中登场。



文 胧月 美编 Juxi

偶像大师 华贵星辰

アイドルマスター ディアリースターズ

NBGI	AVG	预定2009年9月17日	日版
1～16人	2Gb	6279日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.113 P30/Vol.117 P34

水谷绘理的序章故事

如同外表看起来那样，绘理的性格不但文静，甚至可以用“自闭”来形容。平时大门不出二门不迈，每天除了自言自语以外基本不苟言笑。她与外界的主要交流工具是网络，不仅如此，绘理还是网络上颇有名气的偶像。那么究竟是什么促使她由网络偶像立志变为现实世界的偶像呢？就请接着往下看吧。

876プロダクション
所属タレントプロフィール
氏名 水谷絵理(15)才
身長 152 cm 体重 36 kg
誕生日 3月9日 血液型 B型
B-W-H 82/53/76
映像編集・ジグソーパズル
自己アピール
まずはググれ？
"Fountain of Ellie"



网络好友 塞内莉娅

和绘理一样是网络偶像，与绘理使用摄像头视频聊天，是她惟一的倾诉对象。从外表就能看出这是个非常能闹的女孩子。

サイネリア
さすがっ、ネットアイドルのクイーン！
憧れちゃいますっ

原网络偶像

绘理本是一名网络偶像，ID为其名字的谐音“ELLIE”。她将自己的舞蹈拍摄下来，经过加工后上传到网络，很快就成为网络偶像中耀眼的女王。





◀▼虽然绘理擅长舞蹈，并且拥有出色的影像剪辑能力，可因为内向羞涩，唱歌是她最不擅长的。

不爱外出却喜欢逛电器街

自闭的绘理不爱去人多的地方，但惟一的例外就是某有名的电器街。在这里她能找到各种电脑配件，以武装自己那两台宝贝的电脑。





活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

从显示器里的ELLIE 变为舞台上的水谷绘理

绘理上传到网上的影像被偶像制作人尾崎玲子看好，尾崎找到绘理，询问她愿不愿意成为一名真正的偶像。在经过绘理数次推脱之后，尾崎终于跟她取得了现实世界中的联络。



◀▼尾崎玲子的这一句话说完后，偶像水谷绘理就此诞生了。

与尾崎玲子的会面



◀▲面对热情四溢的尾崎玲子，绘理显得有些不知所措。

打动心灵的一句话



偶像们的坚实后援



石川社长

876事务所的女性社长，看上去像是个很独裁的领导者。事实上她极为通情达理，尊重偶像和部下的意志，并切身考虑着他们的将来。在游戏的流程中，她会通过邮件给予玩家各种提示。



绘理专属的自由制作人
尾崎玲子

自由偶像制作人，招募水谷绘理加入876事务所。她的经营方式目的性明确，言谈直率而明晰，也因此被认为是个很严厉的人。





经理
冈本麻奈美

876事务所经理，虽稍显笨拙却稳重得体，经营能力较差却能安排好日程和事务所工作。她与765事务所的秋月律子是老相识，对3名新人偶像中年纪最小的日高爱投入最多精力。





▲尽管石川社长的形象还是沿用历代的黑影，可其他配角的表情和姿态都极为丰富。

配角们的配音？

这次NDS版《偶像大师》的配角们依旧没有语音，不过3名主角和765事务所的偶像们都有充足的语音台词，敬请期待。

任梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



爱与绘理联手，击败顶级偶像星井美希！

在绘理的剧情中，765事务所的超人气偶像星井美希会成为演艺之路上的一个大敌。对于绘理而言，这个对手实在太过强大，但有了同期的日高爱协助，对上星井美希也不是全无胜算。



▲绘理偶遇的"怪人"，虽然举止有些反常，但其魅力却深深地震慑了绘理。





◀▲下一场试演会的对手竟然是超级美少女星井美希！

▶绘理观看美希的演出并认真研究着对策。







▲▶绘理将自己的作战计划告知了爱，两人决定通过深度课程来提高自己的演出能力。

日高爱的秘密

爱的母亲日高舞婚前曾是一名顶级偶像，爱也一直以母亲为目标，想成为一个同样耀眼的偶像。然而，她并不想凭借母亲的光环出名，因此刻意对大众隐瞒自己的身分。

秋月凉的秘密

秋月凉是男性，他与石川社长约好，如果自己先能成功以女性偶像的身分大红大紫，接下来就能作为男性偶像出道。

绘理是否也有秘密？

日高爱和秋月凉乍出道就有着各自的秘密，那么绘理呢，是不是和他们二人一样，也有自己的秘密？

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

城都之旅倒计时！

文 马修　美编 Juxi

期待度 S

口袋妖怪 心金·灵银
ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー

NINTENDO DS				
Nintendo／Pokemon	RPG	预定2009年9月12日		日版
1人	容量未定	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接／同捆计步器	

相关报道 Vol.112 P22/Vol.114 P32/Vol.116 P22

更多的游戏画面公布

此次的更新比起上个月15日那次突然袭击，情报略显分散，有的甚至是悄悄更新的，不过这些都逃不过强烈期待本作的FANS们的关注，让我们就看看新公开的游戏画面吧。


▲特色的小屋。


▲阳光明媚的城市。


▲美丽的红叶林。

去关东大陆！





作为《金·银》重制版的本作和原作一样保留了双地图，即除了城都大陆外，满足一定条件，还可以搭乘交通工具去《红·绿》的舞台——关东大陆，可以在关东大陆收服精灵，更可以去挑战关东大陆的道馆。



▲通关后，就可以搭乘航船去关东大陆了。


▲满足了条件，还会有高速列车往返于关东和城都大陆。

培梅东 3DM-SMV
www.plumbook.cn

两个厉害的家伙





オーキド
大木博士

在关东大陆研究口袋妖怪的博士，在本作也会登场。



▲在某人的家里遇到了大木博士！接下来会有好事情发生……



▲多多收集盆栗去让岩铁师傅造各种用途的精灵球吧。



ガンテツ
岩铁

岩铁师傅是制作精灵球的高手，可以用盆栗来制造出各种不同的精灵球——而这些精灵球在商店可是买不到的哦。

神兽的进一步情报

金银神兽的等级

目前已知的情报中，《心金·灵银》中遇见的该版本的主角神兽的等级是45级，而到了二周目，还可以收服另一版本的主角神兽。

更多的新奥主神相关

诞生过程





▲阿尔修斯的周围出现了大量的安侬。

▲阿尔修斯的创世神力发动！

◀神兽之卵破壳的一瞬间。

携带的专用道具

迪亚路卡·金刚球

▲迪亚路卡专用道具，携带后增加龙系和钢系技能的威力。

帕鲁基亚·白玉

▲帕鲁基亚专用道具，携带后增加龙系和水系技能的威力。

基拉帝纳·白金玉

◀基拉帝纳专用道具，携带后增加龙系和鬼系技能的威力，同时维持其原始形态。

树果种植机







▲在城都也能大量种植树果了。

树果非常有用，因此，在本作中，树果“种类有限”的城都大陆（树果系统从《宝石》时代开始正式引入）就有了树果种植机，通过放土浇水等一系列行为，使得玩家在城都大陆也可以自由地种植城都大陆外的树果了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

盆栗

盆栗是城都大陆的特产，也可以说是树果系统的前身，有蓝盆栗、红盆栗、黄盆栗、黑盆栗、白盆栗、绿盆栗和桃色盆栗7种，是制作特殊怪物球和饮料不可或缺的原料。





▲盆栗可是制作怪物球和饮料的好原料！



▲盆栗树，每天可采摘一回盆栗。

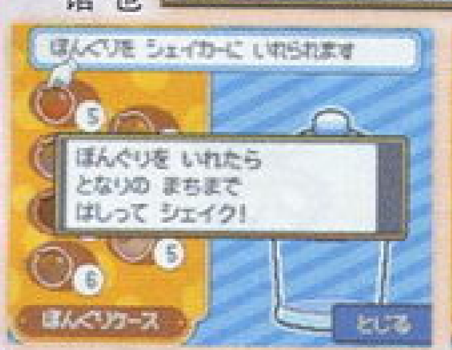
▲盆栗按照颜色共分为七类。

全能饮料



▶全能饮料也可以在体育馆附近买到。

当得到榨汁机后，就可以用盆栗来制作全能饮料了，喝下后会提升精灵在参加全能大赛时的某项全能数值。





◀把盆栗放入榨汁机，就能制作出全能饮料了。





▲喝下饮料的菊草叶的速度值得到了增长。

新的精灵球

在冒险途中，主角会遇到制作精灵球的达人岩铁师傅，以后把盘里交给他，他就会给主角做出特征各异的精灵球出来。



重量球（ヘビーボール）
黑盆栗制成的精灵球，容易捕捉体重大的精灵。



钓饵球（ルアーボール）
蓝盆栗制成的精灵球，容易捕捉钓上来的精灵。



速度球（スピードボール）
白盆栗制成的精灵球，容易捕捉速度快的精灵。



等级球（レベルボール）
红盆栗制成的精灵球，容易捕捉等级低的精灵。



好友球（フレンドボール）
绿盆栗制成的精灵球，捕捉来的精灵更亲密。



月亮球（ムーンボール）
黄盆栗制成的精灵球，容易捕捉需要月之石来进化的精灵。



爱爱球（ラブラブボール）
桃色盆栗制成的精灵球，容易捉到和自己精灵性别不同的野生精灵。

狩猎地带

狩猎地带是《心金·灵银》新增加的设施，位于湛蓝市西侧，是一个收集精灵的好地方，而借由通信功能，还可以和朋友之间互相换自由编辑设置的东西。



▲狩猎地带的入口在湛蓝市西侧。

▶充分享受独自狩猎的乐趣吧！



▲狩猎地带前有很多露天商店。

▶使用这个机器，来准备即将开始的狩猎之旅。

▶抛出狩猎球，能否顺利捕捉到穿山鼠？



◀可自由地对几个区域进行组合。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

捕虫大会



▲用专用的球来捉住出现在草丛中虫系精灵。

▲取得优胜的关键貌似是捉到强大的精灵。

在自然公园内进行的捕虫大会是来自于《金·银》原作的经典要素，而这个经典设定在《心金·灵银》中也回归了！而且原作中的周二、周四、周六才能参加的限制被打破，一边捉虫一边赢取贵重奖品吧！



▲捕虫大会，我来了！

全能大赛新项目

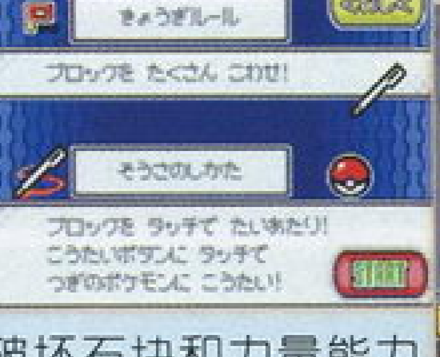
继上次公布的四个全能大赛项目后，此次官方又公布了三个竞技项目，目前为止公布的项目已有7个，而从官方的资料来看，比赛项目总计貌似有10个项目——真正的10项全能？

交换接力（チェンジリレ-）



操纵口袋妖怪在一定时间内跑完一定距离的接力赛，躲开障碍物，根据口袋妖怪的疲劳程度进行交换接力。决定持续奔跑的能力是体力，而影响快慢的则是速度。

碎石（ブレイクブロック）



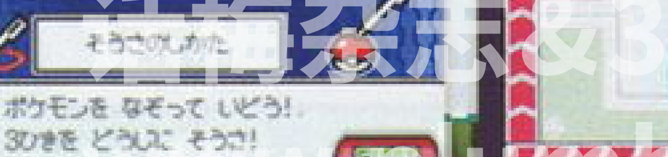


比赛谁破坏的石板多，当精灵过度疲劳时就动不了了，因此要趁这之前换上队友精灵。破坏石块和力量能力有关，而疲劳则与体力有关。

推挤圆圈（プッシュサ-クル）

和对手互相推挤的游戏，进入圆圈后则得到圆圈内数字对应的分数，赛场上精灵多圆圈少，要保证自己得分又尽量避免对手和其他精灵得分……努力拿高分吧！







话梅杂志&3DMGAME-SMV
www.plumbook.cn

战斗开拓区

▲用BP点数给精灵增加技能!

战斗开拓区是《绿宝石》中开始出现的要素，包含有多个不同的战斗设施，在《白金》中二次登场后，如今即将在《心金·灵银》中接受玩家的挑战。按照惯例，这里用战斗赢得的BP点数也可以用来交换各种道具。



▲城都大陆的战斗开拓区登场!



◀这里照例也有多个不同规则的战斗设施。

口袋漫步者



这次官方给出了这款周边的背面和侧面的视点，蛮精致的小周边哦。

▶机器背部有往腰带上别挂的卡子。



官方Wi-Fi发放的特别路线



在9月18日～11月10日期间，口袋妖怪官方将通过Wi-Fi以及店头配送的方式发放一个口袋漫步者的特别路线“黄色之森”，该路线地图中玩家将遇到大量的拥有特殊技能的皮卡丘。




▲这条路线会遇到大量拥有特殊技能的皮卡丘。



▲和这位绿帽男对话，就会开启隐藏路线“黄色之森”。

www.plumbook.cn

光之四战士 最终幻想外传

光の4战士 ファイナルファンタジー外传

Square Enix	RPG	预定2009年10月29日	日版
1～4人	容量未定	5980日元	对应周边未定

相关报道 Vol.116 P38/Vol.117 P40

光の4戦士™

ファイナルファンタジー外伝

在了解了《光之四战士 最终幻想外传》的序章剧情、基本系统之后，你是否开始想要进一步了解本作的战斗和育成系统了呢？如果答案是肯定的，那么这次的报道将肯定不会让你失望。另外，本次报道也将首次为大家披露游戏中登场的各种怪物，它们的设计风格可与以往的《最终幻想》不大一样喔。

期待度 A

文 雷伊 美编 澄香

登场怪物设定图陆续公开

敌方的怪物可以说是RPG中不可或缺的角色，本作当然也不例外。这里我们就以设定图的形式，为大家介绍一下本作中的部分怪物。在以王道的幻想世界为舞台的本作中，许多怪物的名字对熟悉幻想类作品的玩家来说可算是耳熟能详了，但其中有的是首次出现在《最终幻想》中的，你能找出来吗？

包裹着火焰的守护者
巨像兵

迷惑人类的魅惑妖精
女妖

偷袭战士的大型战斗兽
狮鹫

以石像台座之姿袭来
石像怪

经典杂鱼？
史莱姆

顶着山岳的庞然大物
巨龟兽

头戴假面具
哥布林

戴着羊头骨的咒术师
卡佩尔

邪恶的妖精
北欧巨人

以敏捷的身手驰骋战场
蜥蜴人

地狱的双子狼
盖力&弗雷基

话梅杂志&3DMGAME.MV
www.plumbook.cn

Ability 技能

具有攻击和回复效果的丰富技能、魔法将在本作中发挥相当重要的作用，而这些技能都需要先设定在指令盘上才可以在战斗中使用。另外，魔法与和王冠相联动的技能不同，只要持有专用的魔法道具，就可以不受王冠的限制来使用。而要在战斗中发动这些技能，需要消耗相应的AP（Action Point，行动点数）。各技能和魔法都有相应的消耗AP点数要求，越强力的技能所要消耗的AP也就越多。

▲能够设定在技能盘上的技能最多可有6个。



◀本作没有MP的概念，发动魔法也要依靠AP值。

如何积蓄AP

AP每个回合可以积蓄1点，虽然这么说，但由于战斗中几乎所有行动都要消耗AP，所以一般来说AP的积蓄并没那么容易。不过好在游戏中有着“蓄力”这个指令，只要使用它，AP就可以较快地积累。另外要指出的是，AP在战斗结束后也可以带到下一场战斗中去，所以在遇到BOSS或者其他强敌前，如果能事先蓄满AP再进入战斗无疑是对我方非常有利的。



▲马上就要进入BOSS战了，战斗前的技能盘设定显得尤为重要。



▲AP最大可积蓄5点，一般来说强力的技能和魔法都要消耗3点AP甚至更多。

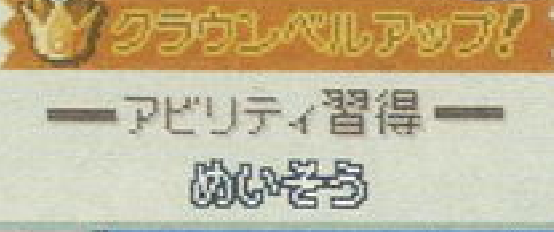
▼我方角色们的身上突然发出了金黄色的光芒，这是怎么回事？



Jewel 宝石

本作中就算打倒怪物也不会掉落金钱，取而代之的是宝石，将宝石卖掉才可以得到金钱。而宝石的作用还不止卖钱这么简单，将它们嵌在王冠中，还可以令王冠得到成长。是强化王冠学会新的技能、还是将宝石卖掉购入新的强力装备？这对玩家来说也是件比较头痛的事情。

▲游戏中有着各种宝石登场，它们的价值和可嵌入的王冠也不一样。



◀王冠升级，新的技能习得！

▶将宝石卖掉，就可以换得金钱。



梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



文 雷伊 美编 咕噜

Elminage II 双生の女神と運命の大地

期待度 B

PLAYSTATION PORTABLE

冬宫II 双生女神与命运大地

エルミナージュII 双生の女神と運命の大地

Starfish・SD	RPG	预定2009年10月29日	日版
1人	6090日元	无对应周边	

硬派的《巫术》类RPG《冬宫》曾经在PS2和NDS平台推出并受到了核心玩家的追捧，而其续作则选择了PSP作为平台。新作不仅在内容上更加饱满，而且还针对PSP的机能加入了独有的新要素。如果你是硬派迷宫探索型RPG的爱好者，那么这款《冬宫II》无疑将会非常合你胃口。

STORY 故事

美丽的大地菲纳斯・拉蒂，生活在这个世界的人们，受大地女神菲欧娜及作为其象征的8大神具的守护，过着安定祥和的生活。但是有一天，企图取代女神来支配这片大地的邪灵却出现在了圣地，并抹杀了女神之名。知道了世界面临危机的女王立即动用军队，并向一般的冒险者提出了协力的邀请，只要能够找出8大神具并复活女神之名的人，将会得到他所期待的谢礼。于是，在这片美丽的大地上，以冒险为名的剧本拉开了帷幕……

角色创建

组建属于自己的队伍！

本作的特色之一就是冒险队伍中并不存在固有的剧情角色，所有的同伴都是由玩家自己创建而成。根据种族和职业的组合，玩家可以建立一支自己独一无二的冒险队伍。据悉，本作中将会有12个种族和16种职业，而且各职业的能力进行了重新调整，这样一来，各种职业或许将发挥出与过去的版本中截然不同的价值呢。

▲种族和职业的组合非常丰富，玩家的选择多姿多彩。





双生の女神と運命の大地

话梅杂志&3DM-MMV
www.plumbook.cn

新的冒险开始了



更丰富的迷宫

本作中的迷宫将比前作丰富得多。不仅如此，游戏中出现的怪物和道具数量也将大大扩充。冒险的份量，将会达到系列之最。另外，本作也将对应PSP的媒体安装机能，这样一来就可以大大节省读取时间，使冒险过程更加流畅。

▲城镇是玩家探索的据点，里面有着各种对冒险者来说不可或缺的设施。

展开属于自己的冒险

▲冒险的过程需要与同伴们通力合作，才能逾越一道道难关。

2年级学生 鲁贝布鲁格

NEW 新要素1 头像上传系统

游戏中不仅提供了丰富的角色头像供玩家选择，玩家还可以上传自己喜欢的图片来作为头像，自己或好友的照片、自己喜欢的ACG人物……这些统统可以作为游戏中角色的头像，这样一来，玩家就可以真正创造出独一无二的角色了。只需要准备一根USB线，玩家就可以将电脑中的bmp文件传入PSP的记忆棒中，这样就可以在游戏中读取上传的图片了。

▲上传的过程非常简单。

NEW 新要素2 截图功能

游戏过程中只要按下SELECT键，就可以将游戏画面保存下来。游戏过程中的每一个精彩瞬间，你都可以轻松地留作纪念。

▲记录下每一个精彩场面，制作一本属于自己的专辑吧。

卡克斯

NEW 新要素3 结婚相谈所

在进行完某个特定的事件之后，玩家就可以使用结婚相谈所了。在这里，玩家的角色可以和召唤出的怪物结婚，并生出下一代。而他们的下一代，也将可以作为冒险者参加战斗。

▲下一代会有一定几率继承上一代的技能。

阿莉娜斯

3DM-SMV
www.plumbook.cn

MACROSS ULTIMATE FRONTIER

マクロス アルティメット フロンティア

文 乌冬　美编 Juxi

继《超时空要塞　王牌开拓者》之后，由人气动画《超时空要塞》改编的3D机器人动作游戏最新作《超时空要塞　终极开拓者》也即将和各位PSP玩家见面了。相比前作，这次不仅收录了更多的《超时空要塞》作品，并且还增加了许多令人耳目一新的要素，下面就让我们来看一些本作都有哪些新内容吧。

期待度 A

PLAYSTATION PORTABLE

超时空要塞　终极开拓者 マクロスアルティメットフロンティア	NBGI	ACT	预定2009年10月1日	日版
	1～4人	5229日元	对应周边未定	

编年史模式

编年史模式是一个将各部《超时空要塞》作品中的名场面通过关卡重现的模式，和普通关卡的不同点在于，编年史模式关卡中使用的都是和剧情有关联的角色和机体，并且在关卡开始前还有介绍的文字和插画，可以让玩家体验原汁原味的原作剧情。



EX关卡1　鸟の人

来自OVA作品《超时空要塞Zero》中的关卡，玩家操纵主人公工藤真与在南太平洋的玛雅岛上发现的外星人古代兵器“鸟の人”展开殊死战斗，面对“鸟の人”庞大的身姿，我们能否取胜呢？

▲用限定的机体来挑战对玩家的技术来说也是一种考验。

传说的苏醒！

EX关卡2　アナタノオト

来自《超时空要塞　开拓者》最终话的关卡，玩家操纵主人公早乙女阿鲁多和移民船舰队一起与外星生物Vajra展开最终决战，这场战斗可以说两方都是赌上了各自的存亡，激烈程度可想而知。





▼统帅Vajra的女王，打倒它是取得胜利的关键。

诺德杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

新要素

除了有新模式外，本作的各种追加要素也是本作的一大看点，下面这个部分会对这些追加要素一一介绍。

导弹防卫动作

这次在锁定敌机的时候，还可以连同导弹一并锁定，这时只要输入特定的指令，就能作出导弹防卫动作，将导弹予以击坠。





任何形态下都可使用

◁▲不仅是人型形态，其他两个形态也可使用导弹防卫动作。

将接近的导弹统统击坠！

◁机体旁红色的三角标志就是导弹提示。

娘娘商店

娘娘商店准备画面中新增的一个界面，在这里玩家可以花费娘娘点数购入角色和机体，对于动作游戏苦手的玩家来说，这是个可以轻松获得机体和角色的方法。



▲除了机体和角色外，娘娘商店还有壁纸和BGM等出售。

救助系统

在前作里，僚机被击坠就会消失，不能再次上场。而在本作中，僚机被击坠的话，可以通过接近的紧急修理令其再次复活，而且紧急修理是不限次数的。



◁▽救助前先要对僚机进行锁定。

▽救助的时候会出现很大的空隙，所以一定要先确认安全才进行救助。



收录曲公开

本作收录的乐曲包括演奏和演唱版本合共有21首，而且这次的游戏还有专用的主题曲，值得一提的是这首主题曲是由来自《超时空要塞7》的“FIRE BOMBER”乐队演唱。

作品名	タイトル	备注
超时空要塞	私の彼はパイロット	演唱
超时空要塞 可曾记起爱	爱・おぼえていますか	演唱
	ドッグ・ファイター	演奏
	ゼントラディアン大要塞	演奏
超时空要塞Ⅱ LOVERS AGAIN	2亿年前のように静かだね	演奏
超时空要塞Plus	INFORMATION HIGH	演唱
	After, in the dark	演奏
超时空要塞 7	突击ラブハート	演唱
	HOLY LONELY LIGHT	演唱
	MY FRIENDS	演唱
	TRY AGAIN	演唱
超时空要塞 Dynamite 7	DYNAMITE EXPLOSION	演唱
超时空要塞 开拓者	ライオン	演唱
	射手座☆午后九时Don't be late	演唱
	アイモ	演奏
	The Target	演奏
	Battle Frontier	演奏
	インフィニティ	演唱
	ノーザンクロス	演唱
	星间飞行	演唱
《超时空要塞 终极开拓者》主题歌	Burning Fire	演唱

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 阿鲁 美编 Juxi

アンティフォナの聖歌姫 天使の楽譜Op.A

借助C76的影响力，日本一也不惜余力对本作进行了大量的宣传，而新公布的资料中不但更新了新角色，游戏的战斗和系统也被公开，下面我们一起来看看本作有哪些新料吧。



PLAYSTATION PORTABLE

轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A	日本一Software	RPG	预定2009年10月22日	日版
アンティフォナの圣歌姬 ～天使の乐谱 Op.A～	1人	6090日元	无对应周边	

相关报道 Vol.117 P28

由魔王的部下组成的圣荒团正式浮出水面。米娅贝尔将与昔日友人针锋相对。



▲虽然拿出了代表两人友谊的铃铛，但康帕蕾拉依然是一副无口无心的状态。

新角色介绍



康帕蕾拉
カンパネラ
CV：能登麻美子

圣荒团的引导者，同时对唱歌很在行，歌声包含着丰富的感情。不过平时总是无口无心，虽说是米娅贝尔昔日的好友，但她却一直否定自己与米娅贝尔之间的关系。

赫梅罗斯
ホメロス
CV：藤田圭宣

魔王奥罗斯的部下之一，有着妖艳气息的暗之精灵，说话和行动都比较女性化，有自己独特的美学，对作诗非常感兴趣，同时也对马虎模糊十分喜爱，经常一边叫着"小马虎"一边将其紧紧抱在怀里。



维欧萝蕾
ヴィオローネ
CV：浅川悠

魔王奥罗斯的部下之一，性感的暗之精灵，高傲属性加上毒舌往往让人感到难以接近，不过对待康帕蕾拉却很温柔，十分袒护这个像妹妹一样的女孩。

马虎模糊
マフモフ
CV：喜多村英梨

与康帕蕾拉签订契约的大型人偶，不会使用人类语言的它经常用"马虎"、"模糊"来作为歌词进行演唱。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

被魔王夺走的除了姐姐的歌声 还有昔日的朋友？

米娅贝尔一行在大圣堂巡回的途中打听到了圣荒团的情报，接触后却发现对方是与奇怪精灵在一起的昔日友人康帕蕾拉，不过对方却否定了与米娅贝尔关系，这一切难道又和魔王有关么？带着这一疑问，米娅贝尔决定在找回姐姐歌声的同时也要找回与昔日同伴的友情。



▲难道康帕蕾拉也被魔王俘虏了么？

▼儿时的玩伴在见到米娅贝尔时却表示完全不认识。





康帕蕾拉登场歌剧：黑色芬芳的秘密

追击圣荒团时，在教堂前康帕蕾拉一行带有戏剧性地出场。











歌唱、演奏、道歉…… 多人同屏战斗的战场！

游戏的战斗登场人数最多为4人，如何选择参战人员是玩家们需要考虑的事情，游戏中人类角色和人偶角色战斗方式的不同以及其他要素的加入也让战斗时的选择更加自由多变。



▶虽然在场人数不少，可实际能操作的只有不到4人。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.ch

对怪物的通常攻击

选择通常攻击"こらしめる"就可以让参战角色对怪物进行殴打，如果参战成员没有进入战斗，那么待机的成员还有可能乱入对敌人进行攻击，因此普通攻击可以最大效率地利用所有的角色。



▲角色名称下方的桃心为角色的血量，桃心完全变黑即为战斗不能，战斗不能的角色会被弹飞至屏幕外。

人偶的作用是援护



战斗时只能对人类角色发出指令，人偶的行动需要事先设定好乐谱，战斗每回合结束后人偶就会自动演奏乐谱对战斗进行辅助，演奏不同的乐谱将拥有完全不同的效果。

◀莲特拥有召唤人偶的能力，此时召唤的是会使用龙卷风的人偶。



音乐的魔法具现化——旋律卡片

演奏旋律卡片可以增加队伍的防御力、对敌人造成攻击等，类似魔法一样的存在，卡片在冒险途中就可以获得。

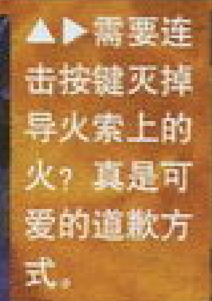
◀如此可爱的魔法效果真的能让敌人头晕眼花么？

为了逃跑就必须道歉

战斗时选择"あやまる"，之后需要连续按键给敌人道歉，只要在限定时间内得到敌人的原谅就可以逃跑啦。



▶收集铃铛获得音乐之源。



▲▶需要连击按键灭掉导火索上的火？真是可爱的道歉方式。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

残酷的对决新装上阵





PSP 寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版 加强版

ひぐらしデイブレイク Portable MEGA EDITION

◆Alchemist◆ACT◆预定2009年11月26日◆日版

本作是去年11月在PSP平台登场的《寒蝉鸣泣之时 黎明》的强化版，尽管素质平庸，可借着《蝉鸣》的人气，厂商依旧雄心勃勃地推出普通版和同捆了特典的限定版，售价分别为6090和9240日元。

游戏在系统上与Capcom的“《高达VS》系列”极为相似，对战双方各派出两名角色，以锁定、冲刺、远程攻击、格斗4种基本行动展开对战。加强版除了保留该基本系统外，还另外新增北条悟史、田无美代子、小此木3名角色，并对平衡性做出一些调整，可以说是一次全面的升级。在故事模式里，除却原作的11对组合外又新增悟史&沙都子、悟史&诗音和美代子&小此木3对组合。

系统新增“数据安装”机能，玩家可以把游戏的部分数据拷贝到记忆棒里，以缩短读盘时间。故事模式中穿插的过场剧情和2D角色的演出也全面更新，让玩家有种阅读漫画的独特乐趣。

为了提高战斗节奏，厂商这次缩短了角色觉醒时特写动画的演出时间，垫步和防御时的无敌时间也被缩短，提高了游戏的对战性。角色可更换的服装进一步增多，羽入加入新必杀技，战斗舞台也新增了“兴宫小操场（昼·夜）”两个场地。

データインストール

『ひぐらしデイブレイクMe』のデータの一部をインストールデータとしてメモリースティック™にセーブし、ロード時間を短縮します。

インストールデータのセーブには800MB以上の空き容量が必要です。
また、インストールデータはゲームデータと同じメモリースティック™にセーブしておく必要があります。

○決定

▲安装本作需要消耗800MB的存储空间，不备一根大容量的记忆棒确实不好办。

关心特典的玩家请注意下面的信息：和前作一样，本作的限定版除游戏外还包括悟史、诗音、魅音3名角色的手办，有恋声癖的玩家也千万不要错过其中的DRAMA CD哦。

（文：胧月）



▲新角色、新配对的火热战斗。由于平衡性做过调整，玩家必须发掘新战术了。



▲羽入的新技“鬼狩柳樱”。另外，前作的16名角色都追加了新服装。

梅索志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

以广袤宇宙为舞台的战争再度拉开序幕





PSP R-TYPE 战略版2 巧克力行动

R-TYPE タクティクスII オペレーション ビター チョコレート

◆Irem◆SLG◆预定2009年10月29日◆日版

以广阔宇宙为舞台的SLG《R-TYPE 战略版》即将在PSP上推出续作，本作保留了前作的基本系统，并且追加了战术指令、剧情分歧和新的联机玩法等要素。

《R-TYPE 战略版2 巧克力行动》的故事依旧为描写人类与外星神秘入侵物“拜德”（バイド）之间的战争。玩家在游戏中要自己编成舰队，以破坏敌军大本营的巨大战舰或是基地设施为目标而发起挑战。本作中登场的敌我双方战机总量为前作的两倍，共有200种以上。随着游戏流程的推进，能够开发的作战单位和驾驶员会逐渐增加，而且驾驶员还会累计战斗经验不断成长。战术指令方面主要追加了虏获、干扰和基地建设三种，其中虏获可抓捕敌军单位变为自军；干扰为发动电波紊乱令对方在一定范围内无法探索到我军单位；而基地建设顾名思义就是建立临时的修理补给以及迎敌场所，活用这些指令会让游戏的战术性更深。另外，本作对3D战斗画面也进行了强化，届时玩家都能沉醉于宇宙中的战争里。（文：羽纹）



▲率领旗下的队伍将敌方打个溃不成军吧！



▲在使用移动速度数倍于通常的“亚空间移动”时也会出现3D特写画面。

经典动漫作品在PSP重生



PSP 铁臂阿童木

ATOM

◆D3 Publisher◆ACT◆预定2009年10月8日◆日版

由日本著名漫画大师手冢治虫笔下的《铁臂阿童木》所改编成的全CG电影即将于10月23日在国内上映，而由电影改编的同名游戏作品将率先一步让粉丝体验到这部经典作品。电影版以机器人与人类共存的都市“梅特罗市”为背景，一天，一起交通事故导致在这里生活的少年陶比不幸丧生，陶比的父亲天马博士用朋友茶水博士开发的新型能源将陶比以机器人的形态复活，然而复活的陶比毕竟不是人类，最终陶比被天马博士所讨厌并抛弃在了贫民区，失落的陶比在这里遇到了一群心地善良的旧型机器人，并从此以阿童木的身分展开了新的生活。游戏版的本作是一款动作游戏，虽然电影版的剧情和原作有些许出入，不过游戏中像是“臀部机关枪”、“手臂加农炮”和“十万匹马力”等设定还是完全保留的，玩家要用这些能力在各种各样的关卡中冒险，将坏人全部解决掉。（文：乌冬）





▲游戏中一共有34个不同的关卡。



▲根据敌人的种类来决定使用的武器吧。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

欢迎来到童话世界

期待度 C

PSP 绝对迷宫之格林童话 七把钥匙和乐园的少女

绝对迷宫グリム 七つの鍵と乐园の乙女

◆Karin◆Entertainment◆AVG◆预定2009年秋◆日版

本作是一款以充满幻想色彩的《格林童话》的世界为冒险舞台的女性向恋爱游戏。说起《格林童话》想必各位都不会陌生，《小红帽》、《青蛙王子》、《白雪公主》……每一部都是让人印象深刻的经典。而在本作中，这些故事里的部分角色将会作为可恋爱对象出现在玩家眼前。玩家在游戏中扮演的是一位非常喜欢童话故事、有点天然呆的女主人公亨利埃塔。亨利埃塔原本和格林三兄弟一起在一个小村中过着平静的生活，可是有一天，当亨利埃塔从睡梦中醒来时却发现世界发生了翻天覆地的变化。村子里的人都莫名消失，只有自己和格林三兄弟中年龄最小的路德维希平安无事。之后，两人为了寻找消失的格林兄弟而踏上了旅途……本作的声优阵容相当豪华，有岸尾大辅、成田剑以及柿原彻也等多位知名声优，而且还是全程语音哦。

（文：洋葱）



▲路德维希经常陪着亨利埃塔一起看童话故事。



▲如果不说的话，相信没多少人会认出最左边那个就是小红帽吧……



▲和众人一起旅行的亨利埃塔显得十分快乐。

乐克乐克们又回来了！学会新技能的

LocoRoco -Midnight Carnival-

期待度 A

PSP 乐克乐克 午夜嘉年华

LocoRoco Midnight Carnival

◆SCE◆ACT◆预定2009年11月◆美版

可爱善良的乐克乐克们再次将独有的欢快歌声带回了星球上。本作是为了庆祝PSP go的面世而在PSN网络商店提供下载的系列最新作，而且也是首个针对PSP go进行优化的游戏，官方透露本作将可以在PSP go合盖的情况下进行游戏。相比前两作，本作的游戏场景更加丰富，游戏的玩法也依然承袭原作，但是本作将给玩家带来意想不到的更高难度的关卡，难度集中体现在超复杂的场景设计上。玩家想要挑战就必须要学会系列最新动作——“Boing”，即弹跳功能。同时按住L键和R键，乐克乐克便能实现弹跳，而且在弹跳时屏幕上还会留下五彩斑斓的轨迹。通过这个新动作玩家可以体验到跳到高处甚至加速前进等以往从未感受过的爽快感觉，比如若要借助又高又窄的墙缝登上顶端就要求玩家实现高连锁弹跳（如果在弹跳中途连锁中断的话不知道乐克乐克会不会掉下来）。

（文：[illegible]）



▲高连锁弹跳似乎很容易就能实现。



▲让乐克乐克们在自己的头顶跳来跳去换谁都不乐意。

梧桐杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn


▲与风早翔太的相遇让爽子的心境产生了变化。

阴暗少女改造作战！

NDS 好想告诉你 情感培育

君に届け 育てる想い

◆NBGI◆AVG◆预定2009年10月15日◆日版

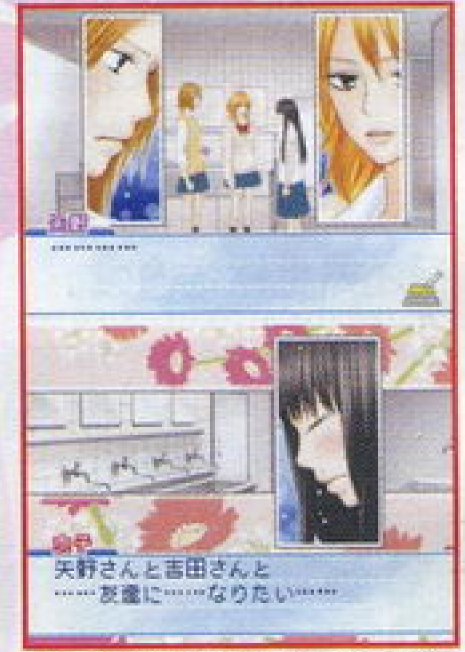
期待度 B

本作是根据日本漫画家椎名轻穗正在连载中的青春校园漫画《好想告诉你》改编而成的女性向恋爱游戏。游戏的主人公是因外表过于阴暗而被同学疏远、人称“贞子”的15岁内向少女黑沼爽子。不过，自从与爽朗的少年风早翔太相遇后，爽子就下定决心，一定要改变自己……玩家在游戏中要做的就是扮演爽子，以变成一位外向、开朗的少女为目标而努力。游戏开始后玩家要给爽子设定每周的训练内容，以此来提升爽子的各项能力值，只要能力值提升到一定程度就有机会触发特殊事件。除了漫画版原有的剧情以外，游戏还加入了大量的原创剧情。另外，游戏的声优阵容与动画版基本相同，有能登麻美子、中村悠一、平野绫以及浪川大辅等人气声优。

（文：洋葱）



▲漫画版中翔太和爽子那让人纠结的恋情不知在游戏中是否会有结果。



▲重要的剧情部分均会加入语音。

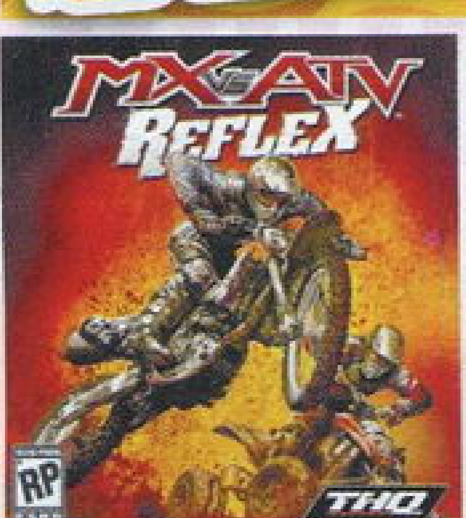
让尘土再次飞扬！

期待度 C

NDS 极限越野 反射

MX vs. ATV Reflex

◆THQ◆RAC◆预定2009年冬◆美版

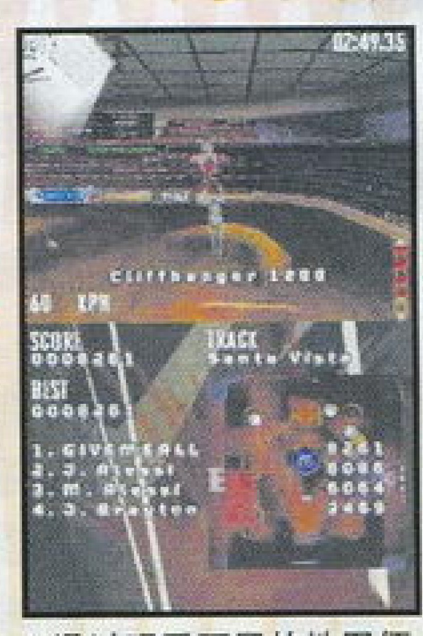


“《极限越野》系列”是公认的越野领袖、顶尖赛车游戏之一，本作即是2007年的《极限越野 突破控制》的正统续作，这次给大家介绍的是NDS版的最新情报。本作是一款极限运动游戏，将给玩家提供各种极限越野的运动项目，像越野电单车、沙滩车等越野专用车辆都将在游戏中出现，车体物理效果也十分优秀。玩过前作的玩家都知道，游戏中玩家在驾驶越野车时，通过按住Y键并结合方向键便能够在空中做出众多精彩漂亮的特技动作，此时系统会对每一个特殊动作给予一定的分数奖励。当然，表演的同时速度也是不可忽略的，但是要在岩石道路或是上下坡道路的高难度赛道上驾驶可不是件容易的事。从目前官方公布的图片看来，NDS版的画面及系统相比前作都没有太大的变化，不免让人些许失望。

（文：伊娃）



▲操作不当就很容易摔跤。



▲通过观看下屏的地图便能利用地形的变化及时做出华丽的特技动作。

话梅杂志&3DMGAME
www.plumbook.cn

文 翔Starry 编 LIKY



游戏一品轩

相信学生群体是汉化组的中坚力量，不然这个暑假的汉化游戏也不会一波接着一波，像本辑又有4款汉化游戏推荐给大家。小翔曾经在汉化组参与过汉化工作，所以深知汉化的艰辛。（有个汉化组的名字叫远离汉化组，这不是没有道理的，笑）在此也对所有辛勤忙碌的汉化工作者致以敬意和感谢。另外，PSP“呜点呜呜”的新系统仍然未被破解，大家还需耐心等待啊。

本辑游戏推荐

Recommend 推荐 所有《樱大战》FANS·喜欢《不可思议的迷宫》的玩家



NDS 戏剧迷宫 樱大战 缘因有你（汉化版）

ドラマチックダンジョン サクラ大戦 君あるがため

厂商	SEGA	类型	RPG
版本	汉化版	编号	2157

回味大正樱花下的浪漫

如果把时间拨回到十年前，那“《樱大战》系列”绝对是极具人气的游戏系列，不知道当时有多少爱好者为了《樱大战》而购买SS和DC。不过自从世嘉在主机大战上彻底沉沦后，《樱大战》这位美人也仿佛跟随着在战场上落败的两位主公而香消玉殒。创意性地结合了恋爱AVG和战棋SLG、极具魅力的人设、个性十足且语音丰富的角色、精美的2D画面、丰富且细致的系统……这些游戏要素都吸引了无数的玩家，而本作，则是继《樱大战V》之后世嘉在2008年发售的系列最新作。本作既然被定义为了外传作品，那制作人也毫不留情地进行了大幅度的改革。战斗部分不再是系列作品传统的战棋玩法，而采用了类似《不可思议的迷宫》中的迷宫探险玩法。故事方面，游戏采用了原创剧情：500年前的圣女贞德突然复活，并以神的意志为名企图向世界复仇，而玩家需要扮演大神一郎和大河新次郎，率领帝国华击团、巴黎华击团以及纽约华击团的女队员们携手战胜敌人。在剧情中，由于光武出现问题无法正常启动，于是玩家就只有在没有光武的情况下亲身带领华击团的各位队员探索层层迷宫。虽然战斗部分大改革，但系列作品中好感度影响作战能力、风林火山的队长命令、合体攻击、必杀攻击等传统要素依然保留。而前几作中的众多BGM也会悉数出现，很容易让FANS回想起曾经带领着华击团成员一起生活和战斗的浪漫岁月。《樱大战》前四作在PC上都有中文版，而PS2平台上重制后的第一作也有中文版，强烈推荐一玩。



▲游戏的战斗部分类似于《不可思议的迷宫》。



▲本作的文字AVG部分大幅缩水。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

NDS 牧场物语 欢迎来到风之集市（汉化版）

牧场物语 ようこそ！风のバザールへ

厂商	MMV	类型	SLG
版本	汉化版	编号	3182

本作是“《牧场》系列”在NDS上的最新作，于去年12月18日发售，这一次游戏的舞台搬到了山间的一个小镇——和风镇上。本作和系列作品相比，增加了两个全新的要素，集市开店和风车加工。小镇中每个周末都有一次集市，你可以把收获的各种农产品放到集市上进行销售，而且也能够在集市上买到平日买不到的各种商品。风车加工则可以进行农产品的合成加工。每一个农产品都有一个品质的设定，品质越好，卖得也就越贵。另外游戏在许多细节上也进化很大：增加了跳跃动作，优秀的Q版人设，屋子里会流逝时间，取消出货箱，时间以每分钟的速度流逝……游戏的场景采用了3D建模加2D贴图相结合的表现方式，其营造出的画面效果非常棒。如果你对NDS上的前几作不太感冒，那不妨试试本作。

推荐给 对种点作物、养点家畜、谈点恋爱的牧场生活心仪已久的人・觉得前几作《牧场物语》缺乏诚意的玩家

▲本作在各方面都大幅度进化，值得一试。

NDS 救急救命 超执刀2（汉化版）

Trauma Center Under the Knife 2

厂商	Atlus	类型	AVG
版本	汉化版	编号	2421

相信不少玩家都对前几年的一款做手术游戏《超执刀》印象深刻吧，游戏的题材选取非常新颖，并出色地活用了NDS的触控机能，只不过难度偏大让许多人不得不中途放弃，而现在所推荐的则是去年7月发售的续作《救急救命 超执刀2》的汉化版。故事方面，本作讲述的是非洲某国家刚结束内战，急需大量的医生和医疗设备，我们的主角月森孝介医师便在这里从事着拯救难民的医疗工作，而更多的事件和恩怨也从这里滋生……游戏在玩法上与前作一样，玩家仍然要随着剧情发展完成一个又一个的手术任务。如果你觉得前作太难，那你不妨试试本作新增的Easy难度。游戏的BGM十分出色，特别是在做手术时，将那种紧张气氛渲染得非常到位，听得出音乐制作人在编曲和音效上做了不少功夫。

推荐给 对做手术（主动而非被动）有极大兴趣的玩家・触控笔扔了很久没用的玩家

▲本作是一款充分用到触控功能的游戏。

NDS C.O.R.E.

C.O.R.E.

厂商	Graffiti	类型	FPS
版本	美版	编号	4115

这款FPS游戏可说是一延再延，最初本作预定于2007年年底推出，之后又数次延期，在最近该作才正式发售。游戏的故事设定在2028年，一颗不明物体撞击地球，之后一支特殊的科研小组便前往坠落地点调查那里的未知辐射。然而几年后，这支科研小组失去了联系，于是美国军队组建了一支秘密小队前往该地区查看情况，然而迎来的却是科学研究基地的反抗。游戏的玩法和操作与之前NDS上的《银河战士》和《月面惊魂》非常相似，玩家使用方向键控制角色视角，用触摸屏控制枪械的瞄准，只不过与它们不同的是，本作拥有蹲伏动作（X键）和缩放视野（R键）。游戏具有训练模式，在该模式中玩家能够掌握到游戏的基本操作和基本系统。另外，本作的多人模式还支持多卡多人对战和一卡多人对战。

推荐给 喜欢FPS的玩家



▲游戏采用了全3D画面，效果不错。

话梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

NDS

附着灵

ツキビト

厂商	SNK Playmore	类型	AVG
版本	日版	编号	4090

我们先来看看本作的制作人员，所长（本作成立了一个叫附着灵研究所的东西）木原浩胜，著有灵异小说《怪谈新耳袋》；监督铃木一也，代表作《真・女神转生》；制作人James Wang，代表作《影之心》。从这个阵容就可看出，本作的风格绝不会走大众路线。游戏一开始，就用诡异的铅笔绘影像来表现一个少女缓缓登上神社的阶梯，拿着绳子准备上吊自杀。当她准备就绪时却发现有人竟然抢先一步放弃世界了，女主角赶快救起了这位寻短见的失忆少年，于是两人的冒险在一个城镇中展开了。附着灵，指的是一种类似精灵的东西，每个人都有自己的附着灵，它会随着人的情绪变化和心灵善恶而成长。能看见附着灵的女主角和失忆的少年背后究竟隐藏着什么样的秘密呢？想知道的话不妨来玩玩这款风格独特的文字AVG吧。



▲虽在画面上采用了可爱活泼的手绘动画风格，然而游戏本身却深刻地反映着一些社会问题。

推荐给 想追求独特AVG的人・喜欢可爱画面的玩家

PSP

梦想灯笼（汉化版）

梦想灯笼

厂商	日本一Software	类型	AVG
版本	汉化版	容量	631MB

本作是日本一推出的一款神怪传奇类型原创AVG。在一个山间的小村荣重村中，村民们正在筹办村子里一年一度的灯笼漂流祭，而主角阪守鹫志却在这时候突然遭到怪物的袭击，紧接着又误入灯笼世界遇到神秘的少女，由此便拉开了尘封千年的历史记忆与转世后的情仇恩怨。本作启用了人气声优 原由依演唱主题曲《剑之舞》，其和风的舞曲风格让俺印象深刻。游戏全程没有语音，这对于宅人向明显的本作来说感觉很不厚道。本作的卡片战斗是官方宣传的重点，它会随着剧情的发展而发生。在该系统中，玩家与对手各使用5张卡片进行战斗，当对手生命值归零时则为胜利。另外根据分支剧情的不同还可能拿到不同的角色卡片，不同的角色卡片能力也各有不同。



▲缺少语音是游戏的一大遗憾。

推荐给 喜欢神怪传奇AVG的玩家

NDS

科学爸爸

Science Papa

厂商	Activision	类型	SLG
版本	美版	编号	4064

在游戏业界里，永远都不缺乏山寨元素，既然有妈妈教我们做料理、搞园艺，那爸爸怎么会对我们置之不理呢？在本作中，科学爸爸便会闪亮登场，教我们做一些有趣的科学实验。游戏在玩法上与《料理妈妈》如出一辙，玩家需要用触控笔完成一个又一个的实验，而每一个实验又由若干个步骤组成。比如制作肥皂，玩家首先要将苏打和橄榄油混合搅匀，然后将混合液在酒精灯上加热，之后放到烤箱中烘烤，另外再用量杯量取100cc的水，并加入盐混合搅匀，最后将盐水倒在烘烤后的肥皂上，并用刷子将肥皂上的粘稠物去除，这样一块肥皂就算制作完成了。玩家通过不断地实验能够获得声望点数和金钱，金钱可以用于购买实验设备，只有获得系统要求的声望点数和实验设备才能进入下一个章节。

▲本作的各种实验需要用触控笔来完成。

推荐给 喜欢《料理妈妈》的玩家・从小喜欢做科学实验的人

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

NDS **桌面游戏之魂 胜利**

テーブルゲーム スピリッツ ビクトリー

厂商	tasuke	类型	TAB
版本	日版	编号	4073

本作是一款轻松休闲的桌面游戏大合集。游戏一共收录了4类共16款桌面游戏：麻将以及棋类，包括二人麻将、四人麻将、将棋、国际象棋等；牌类，包括单人纸牌、SPEED纸牌、花札等；益智类，包括拼图和连连看；其他类，包括打砖块、投飞镖和桌面推球。这些游戏大多数都可以采用触摸操作，而投飞镖和桌面推球则只能使用触屏来进行游戏。每款小游戏除了一般的普通模式外，还拥有挑战模式，玩家需要在该模式中完成各种各样的任务。另外部分游戏还自带有玩法的基本说明，游戏的一些局数、点数的设定也可以由玩家来自定义。游戏的菜单中有十多名形象各异的角色可以选择，每名角色所代表的难度都有所不同。既然是桌面游戏，那本作也格外强调对战，游戏具备了多卡多联模式和一卡多联模式。



▲本作中的许多桌面游戏都支持联机对战。

推荐给 喜欢轻松休闲桌面游戏的玩家

一品短消息

NDS短消息

●曾在116辑一品轩上推荐过的创意清新动作游戏《心灵之泡》（3983）发布了汉化版，本作的风格轻松休闲，值得一玩。

●Idea Factory出品，今年5月发售的女性向ACT《由我守护你》（3789）推出了简体中文V1.1最终汉化防黑屏版。该版本修复了语句不通顺和游戏开始可以起中文名的问题，并能够防止在某些烧录卡上黑屏。

●由“《牧场》系列”衍生而来的《魔法工厂 新牧场物语》在最近发布了简体中文V1.1最终汉化无BUG版。另外系列的第三作预定于今年10月发售。

●SNK Playmore出品，2007年发售的“摸女”游戏《心跳魔女神判》的加强版《心跳魔女+》（4037）发售。

PSP短消息

●光荣的女性向文字AVG《金色的琴弦2f 安可》，以及由Konami出品具有强烈“寒蝉”风格的恐怖悬疑文字AVG《狼隐》这两款游戏的ISO镜像已经发布，但游戏都要求5.55系统，目前自制系统暂时无法进行游戏。

●移植自PS2，6月25日发售的恋爱AVG《秋之回忆 雨后》发布了汉化beta版以及beta2版。beta2版在上一版的基础上修正了三个死机BUG，光盘中收录了该版补丁。

●Idea Factory出品，女性向文字AVG《绯色流星 携带版》发布了1.2完整汉化版。

●PS游戏《梦幻模拟战Ⅴ》在最近发布了v1.0汉化版，本作是S·RPG“《梦幻模拟战》系列”的最终作，其MD上的第2作更被誉为S·RPG中的经典。汉化组还专门为PSP玩家发布了PSP专用版。

●集结了“《FF》系列”众多角色的FTG《异说 最终幻想》美版发布。

《热带惊雷》真是太棒啦！这是我两年来看过的最精彩喜剧电影！抛开一些有创意的笑料不说，直到影片结尾打字幕时才认出阿汤哥也无疑是一个雷人的创意“笑果”！小翔个人觉得，一部称得上有“档次”的喜剧电影，其故事本身就应该充满了创意性的幽默，仅凭故事就能让人发笑，而不单单只是靠叙事手法、搞笑桥段或者人物角色的肢体动作以及台词来支撑。

话梅杂志&3DM-SMY

www.plumbook.cn



文 阿鲁 美编 咕噜

根据同名漫画《死神BLEACH》改编的游戏素质都还算不错，特别是之前PSP上的《死神嘉年华》以可爱的人物造型和爽快的打斗赢得了玩家的一致好评，这也为"《死神BLEACH》系列"游戏开辟了横版过关的新方向。本作的类型同样是爽快的横版过关ACT，游戏的素质具体如何且听在下一一道来。

NINTENDO DS

BLEACH DS 4th 烈焰使者	SEGA	ACT	2009年8月6日	日版
BLEACH DS 4th：フレイム・ブリンガー	1人	512Mb	5040日元	无对应周边

操作篇

操作简介

十字键	移动
A	援护
B	跳跃
X	必杀技
Y	普通攻击
L	空中固定
R	切换援护角色
START	菜单

瞬步与攻击

双击方向键就可以实现各个方向的瞬步移动，这个类似于冲刺的存在不但可以有效地快速移动，甚至一些障碍物也需要利用瞬步才能通过，配合攻击还可以给予敌人比较大的伤害，特别是向下瞬步加攻击，基本可以秒杀普通杂兵，因此瞬步配合攻击是游戏中经常使用到的招式，一定要熟练地操作。

空中停顿

游戏中所有角色都可以二段跳，再配合向上移动的瞬步几乎可以到达任何地方，不过事情总有例外，游戏中依然存在着少许无法到达的地方，这时候就要靠空中固定来帮忙了。与漫画和动画一样，在游戏中按住L键就可以让角色在空中停留，当然这是要付出代价的，在空中停留时会不断消耗角色的SP，每次使用空中停顿还会固定消耗50点SP，空中停留后角色可以再次跳跃，但是不能进行二段跳跃，不过好在可以再次使用瞬步，因此该技能实用性还是比较高，特别是游戏后期下屏有很多陷阱，活用空中固定可以有效减少角色受伤害的次数。




www.plumbook.cn

援护与必杀技

只要在卡片槽里放上带援护效果的卡片，就能在战斗中使用各种援护攻击了。援护角色分为攻击型、辅助型和回复型，每个援护角色在每一关都有固定的使用回数，如果在卡片栏里放置多个带援护效果的卡片就可以在游戏中按下R键对援护角色进行切换，在HARD难度下有效地利用援护功能是获得S评价的关键。游戏中一共有8个可选角色，每个角色都有自己独有的必杀技，必杀技一共分为X、↑+X、↓+X三种，其中某些角色需要先使用↑+X后才能接着使用↓+X，使用必杀技会消耗大量SP，不过游戏中回复SP的手段非常多，甚至还有机会制造出一段时间内SP无限，因此游戏中使用必杀技的时机是比较多的。



游戏的进行



本作的游戏流程为关卡制，每一章都有几个关卡，关卡分为训练战斗、普通战斗和特殊战斗。训练战斗在地图上表示为问号，流程中接触问号后系统会教玩家游戏的一些基本操作；普通战斗和特殊战斗都分为四个版面，前三个版面只需要不断杀敌前进即可，不过途中会出现必须破坏后才能继续前进的召唤门；普通战斗的第四个版面为植物的种子，要求在30秒内消灭掉，只要不断对植物的种子发动攻击就能轻松搞定，特殊战斗的第四个版面为BOSS战，当然难度不会很高，活用技能就能轻松解决。

游戏模式一览

ストーリモード	故事模式，在该模式中完成关卡后才可以进行自由模式和任务模式的挑战，大部分收集要素也在该模式中完成
フリモード	自由模式，可以选择任意角色挑战流程中的任意关卡
カスタマイズ	卡片组合，可在游戏地图画面直接按Y键进入该界面
サバイバルモード	流程比较长的挑战关卡，需要合理利用各种技能以及援护才能顺利过关，一共只有3个关卡
ミッションモード	任务模式，和自由模式一样可以自己选择关卡和角色进行挑战，不过每个关卡都有限制条件，达到限制条件并完成关卡可以收集黄金地狱蝶，故事模式中完成的关卡才能进行挑战
オプション	调整游戏的各种设定
ギャラリー	欣赏已经购买的各种收集要素
浦原商店	进入商店购买卡片以及收集要素



名为Soul Rating，按照原作的说法来讲就是灵压。游戏中随着连击数的提升，灵压这项数值也会不断提升，每提升100%游戏画面就会有很明显的提示，并且回复角色所有SP，灵压每提升500%角色一定时间内SP为无限状态，除此之外灵压的数值与角色的攻击力成正比，灵压值最高为1000%，连击数消失并不会导致灵压值归零，只有角色被攻击倒地后灵压值才会归零。



www.plumbook.cn

过关评价

游戏在过关后会根据玩家4个方面的表现来进行综合评分，这4个方面分别是过关时的SR值、消耗的时间、受到伤害的次数以及最大连击数，其中消耗的时间和受到伤害的次数是最容易达到高评价的，只要在短时间内不受到伤害过关至少都能获得A评价，只要过关评价在A以上就能开启隐藏的地点。

卡片组合

在地图画面按下Y键就可以进入卡片组合的界面，卡片在流程中可以获得，一些隐藏的对话关卡也是可以获得卡片的，当然大部分卡片是要在浦原商店里购买的。每种卡片的大小不一，而不同的卡片作用也各不相同，每种卡片最大持有数为9，卡片槽允许放置相同的卡片，放置多个提升能力的卡片时提升效果可以叠加，卡片槽可以在浦原商店花钱进行扩张，一共可以扩张4次，每次为一列。卡片槽里封印的地方需要在商店里购买“解”卡片来消除，“解”卡片售价20000。卡片槽分为A、B两个，扩张时A、B槽同时享受扩张效果，不过玩家在游戏时只能选择其中一个槽，因此在组合卡片尽量让两个槽走不同的路线，比如A槽偏向力量型，B槽偏向敏捷型，之后在选择不同的角色进行游戏时就可以快速在A、B槽之间进行更换，省去重新组合卡片的麻烦。



浦原商店

本作中赚钱的速度比较快，只要找一关金条数量多的关卡不停地刷便是，不过作为一款FANS向游戏，“《死神BLEACH》系列”一向都很厚道地提供各种收集要素。在本作中，流程通关后可以开启绝大部分的收集要素，不过这些收集要素需要在浦原商店里购买之后才能在游戏界面的ギャラリー选项里欣赏。

全人物能力分析



黑崎一护

必杀技

发动方法	名称	消耗SP	效果
X	月牙天冲	180	前方直线穿透攻击
↑+X	卍解・天锁斩月	400	一定时间内一护处于卍解状态，攻击力和攻击范围增加，卍解后使用月牙天冲只消耗50SP
↓+X	虚化攻击	10	全屏强力攻击，需要卍解状态下才能发动，使用后卍解状态消失

初心者向角色，攻击力和攻击范围都十分令人满意，月牙天冲实用性很强，可以轻松干掉带壳的杂兵，卍解后更是可以轻松对BOSS造成大伤害。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



朽木露琪亚

必杀技			
发动方法	名称	消耗SP	效果
X	六杖光牢双莲苍火坠	105	中距离单体强力攻击，必须第一击击中敌人才能发动后面的伤害性技能
↑+X	初の舞・月白	180	前方上下屏范围攻击，几乎占据整个屏幕，非常实用的技能
↓+X	次の舞・白涟	320	前方直线强力穿透攻击，使用性价比低

攻击力和攻击范围明显弱于一护，对法术的抗性较高，必杀技初の舞 月白实用性高，危机时可用这招脱困。



石田雨龙

必杀技			
发动方法	名称	消耗SP	效果
X	光の雨	133	向上方发射多枚箭矢，对付某些大型BOSS十分有效
↑+X	魂を切り裂くもの	266	前方直线穿透攻击
↓+X	破芒阵	400	全屏强力攻击，消耗SP大

使用弓的雨龙在战斗的流畅感上自然比不上用刀的角色，不过其大威力以及远距离攻击对自身的安全性有了保障，不过想要达成快速过关就比较为难了。



四枫院夜一

必杀技			
发动方法	名称	消耗SP	效果
X	蹴击	120	近距离小范围踢击
↑+X	流转蹴	180	左右多段近距离攻击
↓+X	瞬开	400	前方直线强力穿透攻击，使用性价比低

号称瞬神的夜一在游戏中的表现实在不怎么样，攻击范围非常小直接导致攻击时的命中率下降，必杀技的使用效果也不理想，想要用好这个角色可是要花不少功夫进行研究的。



朽木白哉

必杀技			
发动方法	名称	消耗SP	效果
X	千本樱	160	自身周围小范围攻击
↑+X	卍解・千本樱景严	210	自身周围中范围攻击
↓+X	终景・白帝剑	500	前方直线强力穿透攻击，使用性价比低

在原作中强得一塌糊涂的白哉在游戏中的表现每次都让人很不满意，本作中普通攻击和必杀攻击的范围都很小，而需要消耗500SP的大技能也几乎没有施放的机会，不推荐初学者使用。

评梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



阿散井恋次

必杀技			
发动方法	名称	消耗SP	效果
X	飞燕咬	130	自身上方小范围攻击
↑+X	卍解・狒狒王蛇尾丸	240	全屏攻击
↓+X	狒骨大炮	400	全屏强力攻击

蛮力型角色，攻击力不错，但是攻击速度偏慢与游戏的快节奏不搭调，使用起来有一种违和感。



日番谷冬狮郎

必杀技			
发动方法	名称	消耗SP	效果
X	冰轮丸	110	前方直线穿透攻击
↑+X	卍解・大红莲冰轮丸	190	前方直线强力穿透攻击
↓+X	千年冰牢	400	全屏强力攻击

矮小的天才死神使用起来堪比一护，必杀技华丽且实用，消耗SP也不多，玩家可以轻松上手。



朽木白哉（幼）

必杀技			
发动方法	名称	消耗SP	效果
X	塞	80	前方单体攻击
↑+X	白雷	105	前方直线穿透攻击
↓+X	破道の三十三・苍火坠	450	前方直线强力穿透攻击

幼年的白哉与成年的白哉同样难以操作，追求过关高评价就不用考虑使用这个角色了，除非你对白哉非常有爱。

地狱蝶

游戏每一关都会有一只地狱蝶作为收集要素出现，地狱蝶出现的地点是固定的，只要仔细寻找最终是可以轻松收集完所有关卡里的地狱蝶的，任务模式里只要完成每个关卡的指定任务就能收集黄金地狱蝶，收集难度比地狱蝶还低，地狱蝶的收集与新要素的开启有关，开启的新要素需要在浦原商店里购买。



作为一款FANS向游戏，“《死神BLEACH》系列”每一作都能带给玩家感动，本作作为一款横版过关游戏虽说比不上之前PSP上的《死神嘉年华》，不过依然有可圈可点的地方，原创剧情依然是游戏的一大卖点，爽快的战斗也让游戏的流畅度达到了最高，对“《死神BLEACH》系列”有爱的玩家一定不能错过。

SDM-SMV
www.plumbook.cn



本作是一款充满幻想色彩的作品，玩家要扮演误闯魔法世界的少年，在那儿展开一场大冒险。本作的重点是“道具收集”，游戏中玩家可通过各种手段来获得道具，用这些道具使冒险变得更加有趣，道具的种类多达1000。

光环收录 推荐度 B

文 洋葱 美编 澄香

NINTENDO DS

道具获取者 我们的科学与魔法的关系	5pb.	RPG	2009年8月6日	日版
アイテムゲッター 僕らの科学と魔法の関係	1人	2Gb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

故事介绍



因一次意外，中学生皮凯和他的两名好友被一台机器传送到了魔法世界的阿菲利亚王国。当地的居民因看见皮凯等人手中的手机等高科技物品，认定他们就是“圣之魔法师”。

如今的魔法世界因邪恶魔法师杰克的出现，陷入了混乱之中，不仅如此，阿菲利亚王国的人们还接连染上了一种让医学者们束手无策的怪病。虽然很想尽早回到原来的世界，可善良的皮凯一行并不打算对阿菲利亚王国的困难置之不理。因此在国王的请求下，皮凯等人答应去寻找解决怪病的方法。此时的皮凯还不知道，黑暗中的魔爪正悄悄地伸向他们……



基本操作

十字键	移动
R	打开道具栏
L	锁定敌人或是进入魔法准备状态
X	打开菜单
B	配合十字键可进行慢速行走
A	拾取道具、与人对话
SELECT	跳过对话

魔法王国的冒险



游戏的剧情模式一共有十五章，每章都由主线对话全程语音的AVG部分以及可自由探险的RPG部分组成。自由行动开始后NDS的上屏会显示地图以及玩家所在位置，地图的左下方还有接下来该做什么的提示，十分贴心。当玩家按照小地图左下方的要求，成功收集到某些道具或是打倒指定敌人之后，能够触发主线剧情的白色魔法阵就会出现在某个地图中，当玩家进入某一张地图时听到一声音效，那么就表示该地图上存在魔法阵，只要找到魔法阵并站上去按下A键即可触发主线剧情。



魔法

在本作中，无论是进行合成或是与敌人战斗，都需要利用到魔法。魔法的发动是通过用触控笔在下屏写出0～9中的一个数字，或是A～Z中的其中一个字母来完成。每个数字和字母都对应不同的效果，玩家可以打开菜单中的辞典来进行确认。需要注意的是，在游戏中数字和字母的形状以及笔划和我们现实中所知道的有些不同，建议玩家得到辞典后先打开辞典照着示例熟记每个魔法的笔划和形状，免得在战斗中因输入错误而导致魔法发动失败。

诸神杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

道具收集

多达1000种的道具是本作的一大亮点，道具的获取方法有很多，我们不仅可以在城镇、迷宫的地图上直接捡到，还可以通过合成或是从魔物身上获取。

从魔物身上获取道具的方法很简单，只要对魔物发动属性魔法即可，和一般的同类作品不同，本作中杂兵战的主要目的并不是要消灭对手，而是利用魔法从对手身上获取道具。这里要注意一下，每个魔物都拥有各自的属性，若玩家使用的魔法与魔物自身的属性是互相克制的话，是无法从其身上获得道具的。属性具体的互克关系是火与水、风和土。

当玩家对魔物使用了一次属性魔法之后，大部分的魔物基本都会选择逃跑，若玩家在魔物逃跑前连续对其使用多次属性魔法的话，便有机会获得更好的道具。





▲想要使用魔法前需要先按下L键进入魔法准备状态，接下来才能开始写数字或字母。



▲若魔法属性和魔物自身属性互克，魔物头上会出现愤怒的符号。

调合炼金、精制、分解

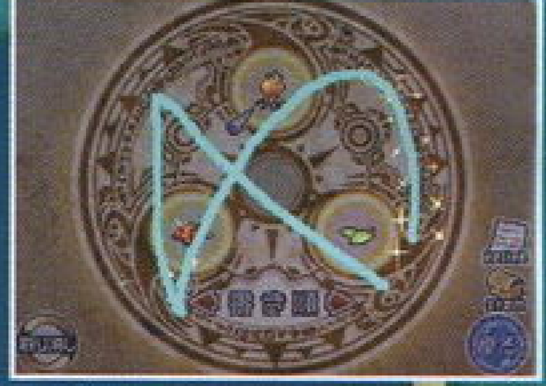
调合炼金、精制、分解同样是收集道具的主要手段之一，当剧情发展到第二章的末尾，玩家就可以前往“王立アフィリア魔法学院”一楼中央的教室，在这里进行各种实验了。

分解

通过分解，我们可以将道具还原到合成之前的状态，由于分解的成功率是100%，玩家大可放心操作。当玩家希望大量拥有某种道具的时候，就可以利用分解得知该道具的制作材料，然后去收集。

精制

通过精制我们可以使道具的效果得到加强。进行精制前需要准备两个东西，一个是想要强化的道具，另一个是精制过程中不可缺少的“精制药”（可在商店内购得）。接下来要做的就和合成差不多，将药和道具放在圆阵中，并写下正确的文字就完成了。



▲进行合成以及精制的时候，写文字的速度越快得到优质道具的机会就越大，不过小心别写错了，写错的话合成和精制便会直接失败。

调合炼金

调合炼金说简单点就是道具合成，选择两种或三种道具放在圆阵中，接着根据提示用触控笔写出指定的文字就可以了。如果手上有合成配方的话我们就能直接选择正确的材料组合，如果没有的话玩家也可以试着自己搭配，运气好的话说不定能做出什么好东西哦，当然之前最好记录一下，失败了重新读档即可。

基本魔法

0～9	在调合炼金术中使用	N	在调合炼金术中使用
A	水系魔法	O	回复体力
B	在调合炼金术中使用	P	在调合炼金术中使用
C	增加角色移动速度	Q	在调合炼金术中使用
D	让魔物停止行动	R	在调合炼金术中使用
E	火系魔法	S	使角色走路不发出声音，不容易被魔物发现
F	在调合炼金术中使用		
G	打开辞典	T	在调合炼金术中使用
H	在调合炼金术中使用	U	使魔物的移动速度下降
I	打开道具栏	V	获得透明化效果
J	在调合炼金术中使用	W	前往世界地图
K	在调合炼金术中使用	X	土系魔法
L	在调合炼金术中使用	Y	在调合炼金术中使用
M	在调合炼金术中使用	Z	风系魔法



魔法文字设计得相当不错，虽然一开始要花不少时间去记住写法，不过熟悉之后就会发现这种指令发动方式相当方便。本作的整体素质还算不错，比较让人遗憾的是故事不够精彩。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



龙虎斗 携带版

とらドラ・ポータブル!

NBGI	AVG	2009年4月30日	日版
1人	5229日元	无对应周边	

文 乌冬 美编 澄香



本作作为一款改编自现在非常具有人气的轻小说的游戏作品，一发售就遭到了粉丝的疯狂追捧，再加上出货量很少，导致本作一度炒至天价。不过即使抛开原作的影响力，纯粹作为一款AVG来说，游戏的素质在同类作品中也属于上乘。

光环收录

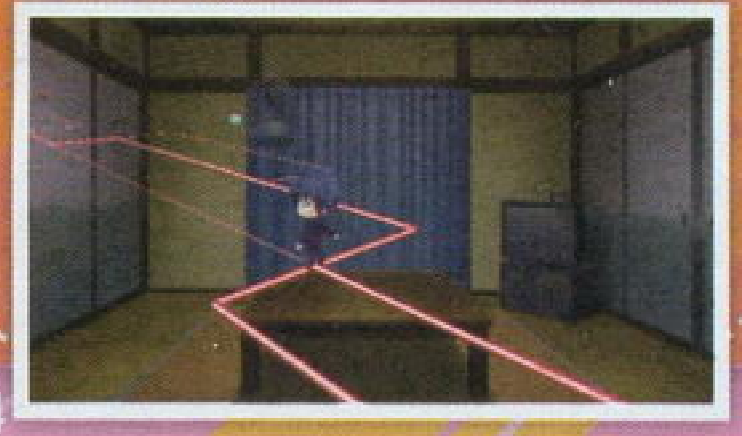
とらドラP!

游戏介绍

游戏里的剧情为动画版19话与20话之间的原创内容，讲述主角高须龙儿在圣诞晚会之后因为流感昏倒入院，醒来后还暂时性失忆，对周围的人和事物都没有了印象。而玩家要做的就是从高须龙儿的视点出发，在各种场所和相关的角色遭遇，通过对话和事件找回自己的记忆，并博得心仪女性角色的好感。

可攻略角色

游戏中并不是所有女性角色都可以攻略的，和原作一样只有逢坂大河、栉枝实乃梨和川岛亚美三人才能攻略，不过这次的游戏很厚道，几乎登场的角色都有相关的结局，达成每个角色的结局也是体验本作原创剧情的一种方式。另外游戏的流程中存在分支路线，可以在对话中按L键查看，每条分支路线可以达成的结局是固定的，并且三位可攻略角色在每条路线里的结局也是不同的，例如有的路线是友情结局，而有的路线则是恋人结局，所以想达成自己心仪角色的完美结局的话还得多多尝试。



道具的作用

和角色对话中的选项决定进入的路线，可关键就在于本作中和角色对话时的选项并不是一开始就有的，因为主角失忆，很多时候的选项都是呈问号的状态而无法选择。要开启这些选项只有先找到和这个选项关联的道具，这样主角才能回忆起相关的话题，选项也才会出现。换句话说，如果因为关键的选项没有开启而选择了一些不搭边的选项的话，这样主角就有可能进入别的路线，继而影响结局，因此可以说道具对结局起着决定性的作用。

道具的获得主要通过打扫，因为主角的“主妇习惯”，看到哪不干净就忍不住要打扫，打扫过程中只要选对了地方就会发现一些道具，而这些就是直接关系到后面的对话中选项的道具了。另外除了一些剧情固定获得的道具外，和角色进行面对面对话也有机会获得道具，详细可参照后文。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

面对面对话

面对面对话是和女性角色交流的一个重要环节，和一般的对话不同，面对面对话期间并不会有第三方出现，可以理解为双方的直接交流，并且这个环节采用了厂商专门为此开发的TORA(Technical Operated Real Animation)系统，透过这个系统，玩家可以看到女性角色因为对话而发生的表情变化。

不过面对面对话的作用还不止这些，更重要的还是可以通过选择正确的对话选项来获得道具。在面对面对话环节中，玩家要通过不同的话题来和对方交谈，并且每个话题里还有不同的选项，选择到对方感兴趣的话题时能使对话的同步率提升，而同步率能使对话继续下去，这样在对话结束时就会触发事件或获得道具，相反如果选错话题同步率就会下降，同步率下降到一定程度后对话就会提早结束，当然这样的结束是不能触发事件与获得道具的。同步率的升降可以通过角色的实时表情来判断，一般高兴就表示同步率上升，而不悦则表示下降。



迷你游戏

换装打砖块



《打砖块》类型的游戏相信大家都玩过，概括来说就是玩家控制一根屏幕下方的平台，通过水平移动阻止一颗弹来弹去的球落到屏幕下方，并在反弹球的同时将屏幕上方的砖块全部消去。这个游戏的玩法就和《打砖块》类似，不过区别在于消去的不是砖块，而是衣服，游戏的目的就是将角色身上的衣服打掉，直到剩下最后的泳装，可以说是非常养眼的一个游戏。收录的角色包括了正篇游戏的几个主要女性角色和北村佑作，每个角色都分为4个等级，不同等级消去的衣服部位是不同的，在游戏中屏幕的上方还会落下各种以角色头像表示的道具，道具的效果如下。

高须龙儿	每次球落在平台上时都可以重新发球
逢坂大河	平台的移动速度加快
栉枝实乃梨	平台变长
川岛亚美	球具有贯通效果
北村佑作	球的速度加快
狩野堇	球变为3个

暴走！掌中老虎

这是一款动作游戏，玩家控制因为睡过头快迟到的大河，突破重重阻挠争取在9点前到达学校。游戏由3关组成，每关除了要对付路上不断出现的大河追求者，在关卡的最后还有厉害的BOSS在等待着大河。

操作	
←/→	左右移动
□	拳攻击
△	腿攻击
↑+△	勾拳
↓+△	旋风腿
×	跳跃
Start	暂定菜单



超级神经衰弱

玩法和神经衰弱相同，不过中途大河会出现捣乱，将牌的顺序打乱。连续配对能获得更高的分数，所以获得高分的关键是先记清楚牌的位置，然后一口气将可以配对的牌找出。游戏结束后会有大河根据分数作出的评价。





因为采用原创剧情，即使没有看过原作的人也能很好代入角色，并且多结局的设定也增加了反复游戏的动力。作为调味要素的TORA系统很有特色，角色生动的表情使人有是在跟真人交流一样的感觉，而不再是生硬的图片。

www.plumbook.cn

本作是以大红大紫的青春偶像情景剧“《汉娜·蒙塔娜》系列”为背景，讲述主角汉娜欲前往世界各地进行巡回演唱会，她的哥哥及好友Milly将全程陪伴左右。如果你是麦莉·赛勒斯（汉娜的扮演者）的超级FANS，那就不要错过本作！

文 伊娃 美编 Juxi

推荐度 B

汉娜·蒙塔娜 摇滚之夜

Hannah Montana: Rock Out the Show

PLAYSTATION PORTABLE

Disney Interactive	MUG	2009年8月11日	美版
1人	39.99美元	无对应周边	

培训及彩排

初期的四场演唱会里，玩家将会分别学习演唱、跳舞、架子鼓、台步、吉他、键盘这六种表演方式的弹奏方法。之后在每个城市的演唱会之前都会进行一次演唱会的彩排（Rehearsal），彩排的时间很短，基本都只是随机让玩家演奏六种表演方式中的一种。



▲虽然弹奏很简单，但是为了新手玩家游戏还是配备了详细的教程。

舞台设计

在演唱会举行之前，玩家都需要对演唱会现场进行布置，一切与演唱会有关的工作都将决定演出结束后的评价。具体的设计内容就是舞台上的灯光、特效、装饰品以及舞台上的正、侧面背景，每个场地的素材都不相同，所以这也就避免了玩家因道具重复而产生厌烦感。

着装设计

主角汉娜以及舞伴、乐队成员的着装全部都需要由玩家自行完成。汉娜的着装最为复杂，可细分为上装、下装、连衣裙装、鞋子以及饰品，其中饰品又细分为眼镜、耳环、项链、左手链及右手链；四位舞伴的着装则比较简单，只有发型和服装两方面；三位乐手则分为发型、服装及乐器款式三个方面。玩家在装扮的时候尽量选择一些刚刚解禁出来的新物品，这样最终的得分会相对比较高。

故事模式介绍



▲屏幕周围的线条即当前曲目的完成进度。

本模式中，游戏一开始，主角在美国的纳什维尔开始了她的第一场演出，演出成功后将解禁下一个城市，共有七座城市。第一个轮回里玩家在每个城市只能演唱一首曲目，而当第七座城市的演出成功后又将继续依次解禁各个城市的第二首曲目，全部演出完毕后主角的巡回演唱结束。本模式中除了要在演唱会

www.plumbook.cn

具体演奏方法



游戏开始这六种表演方式的图标都将出现在屏幕上，玩家可自行选择，也可等待系统自动选择，但是自行选择可保证每种方式都能弹奏到。如果某次弹奏过程中出现较多错误的话那么该表演方式将不参与到下一次选择当中。选择完毕后主角都将步行来到目标区域，此时屏幕下方会出现闪烁的按钮，玩家只需按照节奏不断按键即可。当六次弹奏结束后就会出现“Rockstar Moment”，此时将对主角的表演进行近距离特写，而且还会随机弹奏六种表演方式的一种，演唱会就此被推向高潮。

演唱 演唱部分的弹奏区为话筒形状，而按键则只通过方向键来完成，滑杆也可。该弹奏中会出现长按音符，需注意。

跳舞 跳舞部分的弹奏区为舞台形状，与其他弹奏不同的是，一次完成四个按键的弹奏才能完成一组舞蹈动作，一般都只需完成两组。该弹奏最好通过滑杆来完成，因为除了上下左右四个方向外还会有45度角斜向方向，不过完成起来还是比较困难的。

架子鼓 该弹奏区为红色架子鼓形状，而按键通过L、R两个键便可完成，该弹奏中没有长按音符，难度较低。

台步 使用滑杆来控制主角的移动，再通过△□○×四个键来完成弹奏。台步表演需要满足三个条件，游戏开始时屏幕下方会出现三种颜色的收集槽，而主角所在的地面上会不时出现不同颜色的按键，每个收集槽都要集齐三个与之相同颜色的按键才行。

吉他 吉他的弹奏区为吉他形状，弹奏部分需要通过方向键结合△□○×来完成，方向键为琴弦部分，而△□○×为拨弦部分。

键盘 该弹奏区为键盘形状，弹奏部分只需通过△□○×即可完成，弹奏过程无长按音符，非常简单。

奖杯收集条件一览

也许是厂商为了弥补短流程的不足故而设置了奖杯收集系统，游戏中共16个奖杯需要玩家收集，只有个别收集条件较难。

1. 举办25场演唱会。
2. 彩排次数达25次。
3. 完成所有演唱会。
4. 一次性连击次数达20次。
5. 一次性连击次数达35次。
6. 至少完成20次的舞台设计。
7. 至少完成20次的着装设计。
8. 完成20次“Rockstar Moment”弹奏。
9. 成功完成25次吉他表演。
10. 成功完成25次键盘表演。
11. 成功完成25次架子鼓表演。
12. 成功完成25次跳舞表演。
13. 成功完成25次歌唱表演。
14. 成功完成25次台步表演。
15. 按键弹奏总次数达2000次。
16. 将任何一首曲目的所有按键成功完成。

上正确无误地输入各种按键指令，而且所有与演唱会有关的工作事宜都需要玩家来完成，这些都将决定演出结束后的评价高低。而评价的高低又将直接影响到舞台设计及着装设计所需素材的解禁。



游戏里穿插了很多搞笑的对话，虽然人物表现仅仅只是几张动态贴图，不过也别有一番风味，加上原班阵容出马的配音，诚意十足。游戏的弹奏难度虽低，但是游戏几乎完美再现了汉娜的真人秀表演，所以在游戏的同时还能观看到大牌明星的表演，何乐而不为呢？

www.plumbook.cn



剑与灵魂的史诗——《灵魂能力》系列回顾

文 京不二、月读

编 胧月 美编 Juxi

大受好评的3D冷兵器FTG系列大作《灵魂能力 Broken Destiny》已经在PSP上发售了，虽然由于5.55系统的原因国内大多数玩家还无法玩到，但等到有条件游戏的那一天，不知道又有多少人会错过这款优秀的格斗游戏呢？为了能留住老粉丝，发展新粉丝，就让我们现在一起进入充满奇幻风格的中世纪剑与魂的世界吧。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

历史的缔造者



1996年4月，一款名为《Soul Edge》的街机在日本机房面世。作品的故事设定为16世纪，以世界为舞台，10名各有特色的战士为了争夺一把名为“Soul Edge”的传说之剑，抒写了一段段血与泪、剑与人之间渊源流长的物语。

作为街机平台上3D武器格斗的先驱，游戏最大的特征自然是全员装备武器。参战的10个角色各自手持不同的武器，根据武器的种类来决定角色的风格，有日本刀、中国式长剑、单手剑等万能型，有匕首、双截棍、叉子等速度变化性，还有长刀、巨剑、斧子等力量型。除了各自流派与风格的区别外，有别于之前的3DFTG（《铁拳》、《VR战士》）的一大特点，就是攻击范围。将兵器的长度看做角色攻击的延伸的话，作品中角色攻击范围的差异则是有史以来差距最大的一款格斗游戏，特别是短兵器面对长兵器的距离战如何近身，长兵器面对短兵器的埋身战如何将其击退，则是奠定了系列以来无法割舍的最大特色，有别于传统的拳脚互博，将距离与范围之间的互动提高到了艺术造诣的境界。

同为Namco的作品，本作与《铁拳》一样采取了4键操作，然而又同SEGA的《VR战士》一样将防御键独立出来。A键为武器横挥，B键为武器纵斩，K键为脚踢等体术，G键则是防御。除开普通的防御方式，另外还有将对手的攻击弹开直接制造反击机会的“弹返”系统。移动方面则是街机上第一款导入了将角色向画面内或画面外移动便能避过纵向攻击的“轴移动”系统，此后这个系统也基本成为了3DFTG的标识性配置。轴移动的导入配合前面提到的武器范围便衍生出了多种多样的战术变化。攻防方面，进行防御的时候，武器的耐久会慢慢被削弱，一旦耐久槽被清空，武器便会脱手，此局便只能用空手进行战斗，招式大量减少不说攻击力也极端低下，可以说是要极力避免的情况。另外，消耗一定量的耐久槽便能发动强力的必杀技。为了区别于“《铁拳》系列”，本作的连技很少，对战的重心是放在玩家之间相互猜测的心理战上。喜欢连技的玩《铁拳》，喜欢心理战的玩《SE》（Soul Edge的简称），Namco称霸街机3DFTG市场的布局可谓精妙。

一款好的格斗游戏，不管系统再怎么严谨再怎么值得研究，如果人设有问题那也只能沦为三流。想象下以《街霸》的系统套上街边的地痞流氓小混混马沙特非主流在那里打来打去，你还有心思玩么？《SE》作为初代作品，很好地完成了人设这一课题。参战角色个个形象鲜明，御剑的自信与霸气，索菲蒂亚的温柔与坚强等都让玩家们得到了很强的代入感。而BOSS大海盗塞万提斯，举手投足之间都充斥着一股狂气，亦有不少玩家为其所折服。之后作为最终BOSS出场的Soul Edge则是邪剑意识的具现化，姿态为被火炎所包裹的骸骨，耀眼的光影效果给玩家们以强烈的视觉冲击传达着来自地狱深渊的恐怖。（真的很刺眼啊！招式都看不清楚了！）

在街机平台上取得了巨大的成功后，1996年12月，《SE》登陆家用PS主机。按照移植的惯例来说，缩水是肯定的——然而《SE》的移植却颠覆了这一传统。家用版独有的开场CG，将原作的世界观、人物形象表现得淋漓尽致，配合开场如同烈火激情燃烧，间奏如花溢流水而行，最后再次回

www.plumbook.cn

到燃烧的感觉将玩家的激情调动到极致的神曲，成功地吸引了大量非原作FANS，为此跨入《SE》世界的玩家恐怕不在少数了。这首经典的OP当然也是实至名归，在97年度入选了美国的SIGGRAPH97 Electronic Theater，没看过的朋友都应该去找来看看。游戏本身的内容，追加了家用版专用的剑圣模式，在世界地图上不断与人对战，并满足战前提示的要求获得胜利（例如打出场外限定等），就能获得攻击力和效果与通常不同的武器。不断地挑战、不断地增加武器的收藏数量，最终以获得角色最强武器为目标，剑圣模式就是这样一个将收藏要素与训练玩家的对战熟练度结合起来的新颖模式。

除此以外，家用版还修正了平衡性，追加了角色服装、练习模式、以及满足一定条件就能使用的隐藏角色——成美娜的父亲“成汉明”，使得家用版的可玩性大大提高。

小贴士

Ver.2：最初的街机版本为Ver.1，难度设定过高，特别是最终BOSS强到不像话以至于日本玩家集体抱怨“这怎么通得了关啊”，因此在2个月后升级为Ver.2。Ver.2版降低了难度，给全体角色追加了浮空技，从此才有了空中连技。另外Ver.1不能选用的黄星京与塞万提斯也能直接选用，画面素质提高，平衡性也有修正。值得一提的是，黄星京原本是作为韩版《SE》的御剑代替角色出现的。



《SE》大获成功后，粉丝们在享受对战的同时也难免对续作产生无限的遐想。2年的岁月过去，1998年7月底，新作终于开始投入机房。然而慕名前去朝圣的粉丝们不曾料到，他们会看到另一款完全不同的游戏。

与前作的《SE》相比，新作的画面效果提升那是理所当然，然而借着更换基板的契机，整个游戏都有了翻天覆地的巨大变化。游戏的帧数大幅上升，操作性加强，角色的动作也因为引入了动作捕捉系统而变得更加流畅和栩栩如生。核心系统方面，配合动作捕捉系统带来的真实感，特别强调以现存并真实存在的剑技进行切磋，因此废除了前作“武器耐久槽”和“武器击飞”两个系统。另外非常重要的是，本作导入了日后一直被沿用的系列独有系统“8WAY RUN”，通过简单地输入8个方向，就能使角色在3D空间内持续进行包括向画面内外不同距离的自由移动。通过这种移动，可以避开直线的攻击，从侧面不断接近对手，或者在对手出招的瞬间直接绕到背后进行还击，在场边的时候快速的离开对自己不利的位置等等，从而实现了更加立体

www.plumbook.cn

的作战方法。8WR将之前3DFTG中形成定例的“上中下段攻击以相应的防御进行对应”进化为“横斩纵斩8WR”所带来的三择——8WR可以躲开纵斩的攻击但却会被横斩所命中，真正实现了3D的立体攻防概念。另外本作还加入了聚魂操作，可以暂时提高角色的攻击力，蓄到最大的时候通常攻击和招式的性能都会产生变化，但是中途受到对手的攻击效果则会立刻中断。角色所拥有的招式也大幅增加，连续两次输入相同方向能够出现不同于站立状态的新技；增加了“构”这样的特殊状态能够使出平时不能发出的攻击；通过延迟按键的时间就能延迟攻击时间点的延迟攻击；快速地连续输入不同按键就能使原本招式发生变化的“扫键”操作以及按住一个攻击键不放就能使特定的招式攻击力增强或者是性能出现变化的“蓄力攻击”。如此复杂多变的操作使得本作的任意一个角色都在当时的3DFTG界内拥有可谓膨大的招式数量。

有了如此重大的革新，本作便脱离了“SE2”，而被冠与全新的名字——《Soul Calibur》，此后的续作也相继被命名为《SC2》、《SC3》等，可以说《SE》是一个先驱者，但《SC》则是货真价实的系列创立者。

选用角色大幅增加，由前作可选用的10人直接增加到了17人。俏皮开朗的柴香华、老实认真的Kilik、自信不羁的真喜志组成的亚洲三人组相信一定吸引了不少人的眼球。当然同时捞获粉丝们的还有艾薇傲人的身材、噩梦的狂气、阿斯塔洛斯的力道。另外值得一提的是《SC》开始就有了来自《铁拳》角色“吉光”的穿越，好家伙，一穿越就不可收拾直到最新的《SCBD》都还有他。作为BOSS，前作的《Soul Edge》换个ID又上线了，Inferno，果然是来自地狱的大爷，在新基板上绚丽的光影效果变本加厉，真是闪瞎了我的狗眼啊……新增角色中还有剑圣老爷子，这个角色比较特殊，与Inferno一样，没有自己的流派，对局中会随机使用任意角色的流派。想炫耀自己技术的玩家也就比较喜欢这个角色了。

1999年8月5日，《SC》的家用版选择了DC平台登陆，一跃成为了该主机上首屈一指的格斗大作。即使单算国内，也有不少玩家专门为了《SC》而购买了当时并不便宜的DC。这次往DC的移植虽然制作时间不长，但完成度却是高得惊人，最大限度利用超越街机的DC主机机能，大量家用版要素追加（新服装、场地，以及能够使用街机版没有的角色塞万提斯），平衡性进行了大幅度的调整，使得对战性也提升到了系列中前所未有的高度。最有意思的是，抛开外接摇杆这样的标准周边不说，DC专用的外接键盘呀体感钓鱼竿呀什么什么的周边几乎都能全对应（90年代前的玩家应该都有印象，曾经有过日本的一个极限挑战视频就是用钓鱼竿通关《SC》最高难度的街机模式）。这样富有诚意的移植方式在海外大受好评，软件大卖不说，还获得了以北美地区为中心的庞大海外粉丝群，为日后的续作奠定了基础用户消费层。《SC》时代无疑是系列最辉煌的时代，称为“神作”名副其实。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

2002年7月，等待了4年的新作《SC2》终于问世。

相对于《SC》大刀阔斧的变革，《SC2》终于有个正统续作的样子了（捶地）。系统并没有核心上的变动，8WR也是沿用了《SC》的基本操作。不过相对于前作来说，8WR的启动变得更加快速，纵斩的追尾性能削弱导致8WR几乎简简单单又完美地走掉所有纵斩，横斩也不一定全能打到8WR，不过比起纵斩那是好用得多。在三择的“纵克横”一项中，前作的“根据招式的力度来决定招式的相杀能力”被废除，直接被替换为“纵斩一定能打掉横斩”。小步移动中能够直接进行防御，弹返的简略化，场地变大等等均有改动，仔细分析后不难发现，这些都是照顾初学者的系统。因此不少初学者在试玩过后纷纷表示“很好很强大”、“角色跑得那不是一般的很有速度感”等等正面评价。

但是，以上的这些变更点在上级玩家之间似乎并不受好评。特别是关于“横纵移”的三择的处理上，移动的过于强大，以及纵斩面对横斩的绝对优势，使得角色招式的追尾性能和纵斩的实用程度几乎成为了决定角色强度的最大要素，造成角色之间的平衡性难以掌控，结果算上日后的家用版，一共进行了5次平衡性修正（最初的版本那可是相当鬼畜，卡桑妹妹一个投技之后能打出近100的伤害，总血量才250啊）。不过就算如此，《SC2》在2003年仍然入选了第一届斗剧比赛项目，总的来说还是一款瑕不掩瑜的优质作品。

可选用角色部分，增加了使用西洋剑的没落贵族拉斐尔，双拐的风之萝莉塔莉姆，同样为圣雅典娜流的索菲蒂亚的妹妹卡桑德拉，以及代替黄星京出战的洪氏大刀术弟子、躁动青年洪润星。塞万提斯成为了可选用角色，一个酷似眼球的邪剑碎片形成的妖怪Charade也代替前作剑圣的位置，成为了随机使用各种流派的角色。Inferno自然也是不可缺少的，嘛，光影效果还是那么华丽因此大家都猜到我想说些什么了吧。其实自从剑圣与Charade登场以来，这位全身带火的家伙存在意义也是渐渐薄弱化了……

2003年3月27日，家用版本的《SC2》正式发售。令人惊异的是并非登陆在哪一台主机上，而是当时破天荒的“全平台同时登陆”。PS2与Xbox不说，就连NGC也有份实在是意料之外，要知道NGC的手柄是根本没法打FTG的……不过事实证明这样的全平台策略的确非常高杆。“不管在哪个机种上都能玩到那款游戏！”打着这样的口号，》SC2》的家用版三平台软件累计卖出了400万以上，特别是在北美和欧洲地区更是引发抢购狂潮。

如果你是一个从家用版才开始接触《SC2》的玩家，那么之前提到的那些缺点恭喜你基本可以无视了。家用版的《SC2》平衡性即使相比街机的最后一个Ver.D版那也是好过千百倍的。而且比起街机版来，家用版不仅增加了大量的可选用角色（街机版《SC2》没有登场的索菲蒂亚与成美娜虽不能算是全新的角色），再算上三个版本各自独占的穿越角色三岛平八（PS2版，来自《铁拳》），林克（NGC版，来自《塞尔达》），Spawn（Xbox版，来自美国漫画《再生侠》），全平台的家用角色耐克利德，以及海外版满足一定条件才能开启三个杂兵角色——其实可以看作是蜥蜴人、黄星京与洛克。实际上家用版最终可使用角色为25人，这在当时也算是相当厚道的待遇了（街机只有16人）。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



2005年10月23日，系列第四作美版发售。不过有别于前作的是，《SC3》公布的平台竟只是PS2，关于街机版则是只字未提……

本作的剧情由之前的"众人哄抢一把剑"进化到了西格菲尔德与噩梦之间纠缠不清的恩恩怨怨，总算使故事背景提升了一个档次。由于以家用机为首发平台，在制作初期便放入了庞大的种种家用个人游戏模式。比如引入路线分歧的故事模式，8战制的对CPU闯关模式，在各种各样歧奇异的条件下战斗的竞技场模式，以CPU为模拟对手的世界锦标赛模式，甚至还有将格斗部分与即时战略融合起来的编年史模式。街机玩家泪流满面痛骂Namco不厚道，家用的玩家可谓高举双手齐呼万万岁——本来应该是这样的……

然而实际的情况是，发售过了没几天，就先后传来噩耗——

1 VC bug的出现： 这个东西在国内俗称G225（就是按住G快速输入22然后回中的操作），主要出现在投技、被弹返的时候。角色通过这个操作可以强制取消当前的动作，再进一步给与对手打击。要是被弹返的时候快速VC，甚至可以制造出被弹返方先于弹返方行动的滑稽场面。1个月后日版发售，消除了大部分角色的VC，但御剑与新角色扎萨拉迈尔仍然有特定技能保持VC操作。鉴于bug的恶劣性质，国外一度热烈讨论是否应该使用，最后双方各执一词不了了之。

2 空中弹返的出现： 属于小众bug。选用角色成美娜使用6K时，如果中途被打到浮空，那么在落地之前，对所有的纵斩都有全程弹返判定。这个bug不算恶劣，但郁闷就郁闷在它是不受你控制的，因为成美娜的6K是不能不用的……

3 记忆卡记录破损的史上最强大恶性bug出现！

日版发售后出现的恐怖bug，将无数的《SC》爱好者拒之门外。当你的记忆卡里有《SC3》的日版编年史模式记录的时候，不管以任何形式移动或者改变其他记录的场所或大小（就是说连其他游戏都不能玩了，一旦更新记录就会改变大小，删除记录也会造成其他记录的位置变动），都有可能引发任意记录破损丢失。Namco官方公布的解决方法却只是"准备一张《SC3》专用的记忆卡"，问题非常严重的。后来在日本地区玩家可以免费更换修正版，但国内就没这么好过了，时值今日仍有不少玩

新浪游戏 3DM SMV
www.plumbook.cn

家因为这个问题不敢游玩《SC3》。其实在狂热者们以身作则的牺牲下早已有了几个破解方案，一个是一些高人公布出了一个金手指，只要调好后进入游戏就不会出现破损bug，而且不用调第二次。第二个方案就是别玩编年史模式，其他模式随便你弄都不会有问题，唯独不要玩编年史，玩了也千万别记录。

不过抛开这几个令人不愉快的bug不说，《SC3》本身也还是一款优质的作品。再次增加大量正选角色不说，根据游戏的故事模式的进行，可以不断开启隐藏的奖励角色，最终的可选用角色多达42名！再加上CPU专用的2名一共就是44名，堪称系列最大出场数！游戏自带了角色编辑系统，玩家可以给自己喜欢的角色任意编辑服装的颜色搭配，也可以自创全新的角色使用其中任意的流派。系统的变动上，大大降低了前作8WR的启动速度，角色之间的攻防就更注重防御后的确反效果，对战过程变得谨慎。不过这样一来，拥有无确反大伤害主力技的角色就脱颖而出，成为了超强的角色，间接造成了选用角色的分级化。所以家用版的平衡性也是被广大爱好者所诟病的一点。

家用的调整告一段落了，但街机的玩家没有沉默。街机版的消息一直没有公布，街机粉丝们自发地组织了签名募集活动希望Namco不要忘记他们。他们的热忱最终收到了效果，2006年1月13日，Namco正式公布了街机版《Soul Calibur3 ARCADE EDITION》的存在，并于同年4月3日投入使用。这也是Namco与Bandai合并为NBGI后推出的第一款街机游戏。

《SC3AE》的可选用角色，大量排除了家用奖励角色后为27名，平衡性向上修正——不过在弱化家用强大角色的同时漏掉了一个，直接造成了新角色雪华的强度跟其他角色完全不在一个档次上，因此在各地选用率出奇的高，以至于超越系列最易上手角色御剑霸占在民工头子的席位上。最后本作也入选了2007年的斗剧。

小贴士

由于《SC3》前面的作品都未曾有首发家用机、再移植至街机的经历，本次的移植在变化幅度上可谓历代最大。街机版和家用机版除了角色外形外，几乎是两个截然不同的游戏。两个分别玩家用机版和街机版的玩家想在《SC3》上一决高下，基本上是让贝利和张伯伦比谁玩球比较厉害了。



在经受过《SC3》恶性bug、史上最差平衡性等等的洗礼后，并不认同前作的玩家们翘首以盼。终于在2008年7月31日，"《SC》系列"登陆次世代主机了！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《SC4》登陆平台为PS3和X360，画面效果的提升如同《SE》到《SC》的那般震撼，系统上加入了魂槽与一击必杀系统，让战局更加瞬息万变。支持网络对战，身在异地的玩家们也可以相互挑战，这也是只有次时代主机才能实现的功能。

角色编辑模式也是大幅度强化，保留前作的服装配件不说，原创角色的体格可以进行调整，声线的音程也能任意降低拉高，可谓达到自由的极限。可选用角色总计34名，加入了欧美大有人气的星战角色的尤达大师、黑武士达斯·维达以及其弟子安布伦提斯——不过一部分玩家始终认为星战的格调与中世纪欧洲格格不入。拥有众多华丽要素的SC4果然不负众望，发售仅仅一周就卖出超过200万，彻底终结了《SC3》时代造成的不良影响！

……本想这么说的，不过有关平衡性似乎还不能令人十分满意。其他角色都能有非常漂亮的对局，唯独新角色希尔妲的招式设定过于霸道，操作的简易度实在令人无法接受，苦练其他角色1个月，打不过两天的希尔妲那简直是再正常不过的事了。另外网战的对战质量也有待商榷，同城的延迟还比较可以接受，但以国内的网络不到深夜基本没法正常的游戏，不过这更多要归罪于国内的网络环境所以与《SC4》本身的质量不太能挂钩。不过无论如何，《SC4》都是优点明显盖过缺点的游戏，我们有理由相信NBGI会将《SCBD》做得更好。

期待的新作



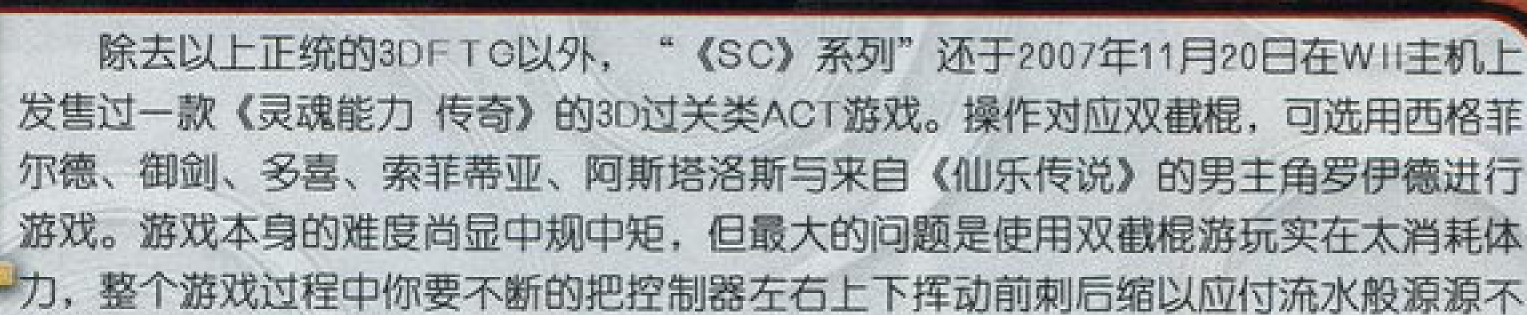
作为《SC4》的移植，由于硬件水平下降，画面不可避免地有所缩水。不过厂商非常厚道地加入了奎托斯和丹皮尔两名新角色，尤其是对于国内玩家来说，奎托斯的参战要比黑武士、尤达大师协调多了。厂商进一步调整了游戏的平衡性，不少角色都加入了新招式，系统上最为显著的改变莫过于“一击必杀起手技”和“爆甲”系统的加入了。在游戏尚未发售之际，这两个新系统就引起了玩家间的激烈讨论。

一击必杀技是从《SC4》开始新加入的系统，即当A一味地被动防御时，魂槽会渐渐变红乃至被打爆，在被打爆的一瞬间，如果对方B按下A+B+K+G四个键，就能对A发动一击必杀（A当场判负）。该系统的出现使得消极防御反击的打法受到威胁，厂商也希望看到更激烈主动的战局，这一理念随着《SCBD》一击必杀起手技的出现被发扬到巅峰。根据笔者的猜测，合理的起手技应该必须切实地命中对方才能发动一击必杀，如果被对方防御住则判为无效。这样做的好处是，在《SC4》中一旦角色的魂槽临近被打爆的边缘，玩家就会完全舍弃防御；而一击必杀起手技则限制了这种以拼命来自保的“野蛮”做法——当魂槽闪红时，不管是防御还是进攻，都有被一击必杀的危险，迫使玩家合理地防御或出招，或以“爆甲”换取魂槽回复的方式自保。

话梅书店BDM-SMV
www.plumbook.cn



Soul Calibur Legends


除去以上正统的3DFTG以外，“《SC》系列”还于2007年11月20日在Wii主机上发售过一款《灵魂能力 传奇》的3D过关类ACT游戏。操作对应双截棍，可选用西格菲尔德、御剑、多喜、索菲蒂亚、阿斯塔洛斯与来自《仙乐传说》的男主角罗伊德进行游戏。游戏本身的难度尚显中规中矩，但最大的问题是使用双截棍游玩实在太消耗体力，整个游戏过程中你要不断的把控制器左右上下挥动前刺后缩以应付流水般源源不绝的杂兵。这是一款标准的FANS向游戏，从最终来自玩家的评价看，它的素质并不能让人满意。

秘技与恶性BUG

说句玩笑话：《灵魂能力》制作组真是一群粗心的孩子。在制作《SC2》时，就有玩家经常“无意”发现招表里没有的招式，比如TAKI聚魂后的4KA、三段聚魂后的2BBB，尽管实用性很低，但激发了玩家寻找隐藏技的兴趣。事实表明，《SC2》不仅是隐藏技最多的一作，还是隐藏技设定最为合理的一作。部分一度被视为逆天的隐藏技（如阿斯塔洛斯的无影投、御剑的kB2加帧、TAKI的“宿”指令简化、塔莉姆的“微风”构），在可塑性较高的系统支持下都找到了有效的应对策略。然而，前文提到的《SC3》的VC（G225），则是完全颠覆系统的恶性BUG。虽然在游戏发售初期还有人坚持称之为秘技，但这种毫无操作要求和发动条件的“秘技”除了夸张地提高了单招的伤害值外，于技战术的对决毫无用途，更重要的是，它废除了系列灵魂系统之一的“弹返”，使得招式发生较慢或劣势较大的角色更难逃被一路压制的命运。虽然当时美洲的玩家都倾向于“存在即合理”的说法，不过到2007年，美国各地比赛已经明确禁止使用VC。

到了《SC4》，由于平台的变更使得玩家可以方便地在线更新，恶性BUG终于消失无踪。不过，备受争议的“空振”BUG也时不时遭到玩家的埋怨。所谓“空振”，即明明攻击已经成功作用于对方，但系统却对于不加理睬，犹如击打到空气。具有代表性的例子是卡桑德拉的1K在正面无法对蜥蜴人奏效，而如果VOLDO正在做6G的弹返动作时，1K也会空振。之所以说这种情况是否算恶性BUG还有待商榷，是因为造成空振的原因还有如下两种可能性：1.厂商制作时故意留下的特殊角色相性；2.因为判定范围的细分导致空振的错觉。《SC4》对攻击判定与之前作品完全不同，以前作品中角色的有效受创范围是若干粗糙的面，比如角色的手臂与身体、左腿与右腿之间的夹角是完全算入受创范围的，只要能模糊地命中该范围里的任何一个位置，攻击便都算有效。但《SC4》则让受创范围更加贴合角色的身体轮廓，导致不少空振实际上是攻击点与受创点失之交臂所造成的，下面就看NBGI在《SCBD》里是否对其修正了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

声优

今日看起来已经习以为常，而在《SE》乃至《SC1》时期，为一款格斗游戏出动华丽的声优阵是非常稀罕的事情。由于FTG中的语音大部分是发语词，当时的主流做法是直接从制作公司内部调派人员配音或以电子声合成，把声优当做一大卖点的FTG在当时尚无别铺。许多主要角色的声优经过了多次更换，总体表现还是令人满意的。

各角色对应声优表

角色	声优
御剑平四郎	森川智之（街机版《SE》《1》《2》《3》《4》）、高木涉（PS版《SE》）
成美娜	椎名へきる（街机版《SE》）、宫村优子（PS版《SE》）、桑岛法子（《1》《2》《3》）、小林沙苗（《4》）
多喜	泷本富士子（《SE》《1》《2》《3》）、小岛幸子（《L》、《4》）
李龙	山野井仁（《SE》）、高冢正也（《3》）
沃尔多	无
索菲蒂亚	根谷美智子（《SE》《1》《2》《3》）、中村千绘（《L》《4》）
西格弗里德	桧山修之
洛克	长嵃高士（《SE》《1》）、稻叶实（《3》）、大川透（《4》）
黄星京	森川智之（街机版《SE》）、高木涉（PS版《SE》）、今村直树（《3》）
塞万提斯	长嵃高士（《SE》《1》《2》《3》）、浦山迅（《4》）
Inferno	无
Kilik	保志总一朗
柴香华	久川绫（《1》《2》《3》）、新谷良子（《4》）
真喜志	神奈延年（《1》《2》《3》）、津田健次郎（《4》）
Arthur	高冢正也
阿斯塔洛斯	银河万丈（《1》）、大友龙三郎（《2》《3》《4》）
墨梦	桧山修之（《1》《2》）、立木文彦（《3》）、广田行生（《4》）
艾薇	冬马由美（《1》《2》《3》）、东条加那子（《4》）
吉光	桧山修之（《1》《2》《3》）、若本规夫（《4》）
Lizardman	无
剑圣	乡里大辅
拉斐尔	增谷康纪
塔莉姆	田村ゆかり
卡桑德拉	高木礼子
洪润星	鸟海浩辅
Charade	无

角色	声优
Necrid	无
Assassin	无
Berserker	无
三岛平八	乡里大辅
林克	桧山修之
再生侠	大冢明夫
Zasalamel	土田大
提拉	浅野真澄
雪华	葛城七穗
Olcadan	宗矢树赖
深渊	土田大
Night Terror	无
Revenant	无
Greed	平井启二
Miser	牧岛有希
Valeria	牧岛有希
花丽	今野宏美
Lynette	立野香菜子
Abelia	牧岛有希
Luna	今野宏美
Girardot	高冢正也
Chester	田中大文
Demuth	平井启二
Aurelia	齐藤贵美子
Strife	今村直树
Amy	立野香菜子（《3》）、生天目仁美（《4》）
罗伊德	小西克幸
希尔妲	甲斐田裕子
Algol	中田让治
Scheherazade	黑河奈美
Algol	本田贵子
修罗	本田贵子
Ashlotte	生天目仁美
神斩蚀	黑河奈美

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

来自其他作品里的腕儿们



“《灵魂能力》系列”自第一作诞生起就备受瞩目，其中的2代和4代均为门户放得比较开的两作，有多名来自其他作品的著名角色客串登场。除此之外，外传《灵魂能力 传奇》中也有来自本社《仙乐传说》的男主角罗伊德客串登场，虽然这名红衣少年也算是个响当当的人物，不过比起2代和4代中的那些耀眼的生物来，还是得退避三舍。

Namco在发售2代时实行在当时三大主流家用机上的全平台战术，并且最为直观地在外表上给它们加以区分——那就是每个平台上都专门加入一名客串角色。PS2平台为来自《铁拳》的拳豪三岛平八，NGC版为任天堂明星林克，Xbox版则是在美国人气绝高的再生侠。这三名角色各自的形象也折射了三大平台的特色——传统保守、传统求变、个性张扬。《SC3》发售前，就有小道消息称《鬼泣》的但丁要客串新作，弄得玩家心痒难搔，最终被证实是谣传。《SC4》发售时尽管仍是三大次时代主机，由于NGC的后继者Wii走的道路与另外两家完全不同，硬件性能大幅落后，因此只有PS3和X360获得了发售权。这次新加的三名角色都来自《星战》，除了安布伦提斯是双版本均可直接选用的角色外，PS3版用户想使用尤达大师、X360版用户想使用黑武士，都是需要付费的。至于8月底发售的《灵魂能力 破碎的宿命》更有人气战神奎托斯的加盟，无论实力还是剧情表现都大为活跃。

从以上七名客串角色看，Namco对待嘉宾可谓相当“友善”，没有为了抬高正统角色而故意将他们弱体化。无论是制作人还是玩家都戏谑地总结：“来自其他作品的客串角色必定强势，放心使用吧。”

乱拳打死老师傅？

经常听到新人玩家喜欢这样抱怨：“我已经练了XX星期，招表、连技都背得很熟。没想到前几天约一个朋友对战，他选了某个赖皮的角色，只用瞎按/两三招就连胜了我N局。”以此得出《灵魂能力》是一个“乱拳打死老师傅”的游戏。实际上，这样的抱怨存在于很多FTG，为何《灵魂能力》会如此突出呢？

“乱拳打死老师傅”无疑含有贬义，这意味着该游戏的偶尔性大或平衡性差。在2D FTG中，对决的双方均是在立回中谋取一次性的大伤害输出。比起初学者，有一定基础的玩家能够连续压制住对方，并熟练带入连技。初学者不但出手机会少，在混战中即使能成功择到对方，也无法进一步追加，继续循环被压制。因此，2D FTG虽然有门槛，可槛内槛外都秩序森严。《灵魂能力》则不同，门槛



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

外的实力高下是极为混沌的。仅仅记熟招表乃至帧数表而不加实质理解，往往会产生某些“执念”，比如：“我已经比较会打了，出招要一板一眼”；“劣势帧下绝对不能动，优势帧下对方一定不敢动”；“坚持以连技打倒对方”等等。这些想法的共通点，便是没有“抢断”的概念。

遇到初学者时，对方毫无章法的A、B和投技不仅有良好的压制效果，更会在你想用大招二择时将你抢断。B和投技又刚好可以形成最简单、同时从某种意义上最强的二择——即便是不会连技的初学者也可以快而有效地扣除对方HP。除了A、B、投技外，还有一些性能优秀、发动简单的招式也容易打死“伪老师父”，如御剑的2KB、西格弗里德的3B、真喜志的玉冲构中K和KK二择、阿斯塔洛斯的6K等等。假如看到这篇文字的你有着相同经历，不如先反思一下自己是否抢断和防抢断工作做得不够。在劣势帧下，不妨多使用2A和弹返；优势帧下适当放弃大下段、大中段的二择，以A和B中止对方的“乱拳”，维持自己的优势帧。

强角色和上级者向

容易混淆的概念，角色的强弱和上手难度是截然分离的概念。角色强弱体现在综合对战胜率，而上手难度则是操作难度和完整战术形成难度的表现。以2代和4代的香华为例，尽管4代中实力比起2代至少要弱上两个等级，但香华始终是容易上手的初学者向角色。而雪华这名角色由于出招难度高（尤其是4代，难度低的招伤害小得可怜），尽管是公认的强角色，却绝对不推荐初学者使用。



结束语

作为一路走来的系列FANS，挂念《灵魂能力》的每一次变化，有笑有骂。我不知道怎样才算真正喜欢一个游戏，倘若喜欢一个游戏必须是对其无论是优点还是缺点都一概追捧，那我的确做不到。在我看来，正视一款游戏的缺点可以说是FANS的义务，这样系列的质量才会越来越好。《灵魂能力》从1～2代的巅峰时期到今日，人气可谓一直下滑，尽管这与厂商专心走家用机路线有关，可制作组对新作的拿捏似乎走进了一团迷雾，不由令人担心。如果因为游戏的品质而导致用户的流失，这就绝不是只一味唱赞歌的死忠可以挽回的了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



本作是由“《塞尔达传说》系列”里的著名龙套角色——庭格尔领衔主演的另类罗曼史，大叔猥琐的表情加上轻松的游戏风格让玩家在进行游戏时始终能保持愉快的心情，简单的操作和人物夸张的肢体动作也让几乎所有的玩家都能体验到本作的魅力，下面就随我一起进入奇妙的书本世界开始另类的爱情之旅吧。



推荐度 B

文 阿鲁
美编 澄香

NINTENDO DS

光环收录

庭格尔的恋爱气球之旅

いろづきチンクルの恋のバルーントリップ

Nintendo	AVG	2009年8月6日	日版
1人	1Gb	4800日元	无对应周边

系统介绍

调查

在游戏场景中，许多东西都是可以用触控笔点击进行调查，点击到可调查的地方时会出现特定的界面，左上方的1至3个选项是与调查物的基本互动，具体意思会在游戏里提到，这里就不再加以说明；右上方是使用三个同伴的能力，具体什么时候使用谁的技能同样会在攻略里进行说明；下方则是可使用的道具，如果攻略里提到对某调查物使用道具时，只要用触控笔点两次该道具就可以使用了。

使用道具

一般来说，点击调查目标后出现特定界面，接着双击要使用的道具即可，不过游戏中存在某些地方点击调查之后是不会出现特定界面的，许多带有隐藏要素的地方都是如此，这时就需要主动点开右上角的道具箱，使用道具后再点击需要调查的目标就可以了。



同伴技能

流程中一共能收到三个同伴，旅途中需要经常利用到他们的各种能力才能顺利地完成关卡抱得美人归，下面介绍一下这几个同伴的各种技能。

稻草人		
技能一	たのむ	让稻草人钻进比较小的洞穴
技能二	ワナ	利用稻草做一些事情，比如救猴子、钓零件等
技能三	メダル	第十页完成前学会，以金币的力量让人敬畏
机器人		
技能一	たのむ	让机器人去踢指定的目标，大多数时候是狮子的屁股
技能二	ぶんせき	让机器人对目标进行分析
狮子		
技能一	たのむ	让狮子与小动物进行交流
技能二	かいりき	利用狮子巨大的力量搬运重物排除垃圾等

诸侯杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

赚钱

游戏场景中许多地方都隐藏着卢比，在游戏过程中大家应该把可疑的地方都探查一番，某些赚钱的地点比如椰子树、搬石头等，是可以反复赚取的，只要换几个场景就可以让之前消失的赚钱物品再长出来，游戏中后期还有不少迷你游戏可以赚钱。考虑到高级礼物的价钱都比较昂贵，因此适当刷刷钱还是有必要的，毕竟礼物种类越多，讨女性欢心的几率就越大。



丘比特大叔

他是一位成功的商人，在教会我们如何送礼讨得女性欢心之后，他就多了一位源源不断向他购买礼物的顾客了。丘比特大叔那里的商品分为三个等级，高等级的商品会随着流程的推进而出现，等级越高的商品自然价钱越贵，不过游戏后期的女性往往都需要高级货才能满足她们的需求，看来不管在游戏世界里还是现实生活中，有钱才能办事啊。



记录点与猴仙人

游戏的记录点是猪，没错，就是一只猪！在前期的关卡里，每关只有一个记录点，记录点的位置一般都在该关卡开始的位置，后期的关卡由于地图较大，因此记录点也会相应增多。在第三页开始时可以救起一只猴仙人，它的作用是当玩家不知道如何发展剧情时可以向其打听下一步该怎么做，猴仙人就骑在猪的背上。

讨好女性



由于我们的大叔长相实在不佳，女性角色几乎都不愿意搭理甚至害怕，于是只好靠送礼物来讨得好女性的欢心，只有这样才能顺利完成关卡以及培养与女主角的感情。在丘比特大叔那里可以买到种类繁多的礼物，每件礼物都有自己的主要属性和附加属性，主要属性是惟一存在的，附加属性最多可以同时拥有两种类型。送礼后可以根据礼物的属性和对方对礼物的喜好程度来大致猜测对方的喜好，如果送出的礼物对方评价为三个圆圈，那么好感度就会急速上升，这样也能节约不少送出去但没什么效果的礼物。下面给出礼物所有属性的中文译名，相信这对大家送礼物时能有一定的帮助。

主要属性（惟一）	
たべもの	食物
ファッション	流行物
インテリア	室内装饰
どうぐ	工具
しゅみ	有趣的
附加属性	
かわいい	可爱的
クール	炫酷的
アダルト	成熟的
ゴージャス	华丽的
ちんぴん	稀有的
特殊属性	
ひばいひん	非卖品

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



开端

庭格尔，男，35岁，单身，没有工作也没有钱，当然身边更没有女人相伴，然而电视购物里的一本原本售价4800卢比如今打折仅需2卢比即可入手的画册，这本号称可以让人体验罗曼蒂克之旅的图书立即引起了这位大龄未婚青年的注意。寂寞的大叔在拿到书后便迫不及待地将其打开，等待他的却是一阵莫名的龙卷风，于是被卷入书中世界的猥琐大叔庭格尔开始了他的追女大作战。

第一页

剧情

大清早就听见有人在屋外大叫，很不情愿地睁开眼睛却发现这并不是自己的家，应该说比自己的家整洁多了。四处看看，找到了不少小东西，蘑菇存钱罐里居然还藏着100卢比，Lucky！出门后发现是婆婆在叫我……婆婆？我不记得我有个婆婆啊！不过既然对方都这样说了，那就当做他是我婆婆吧，换上绿色紧身衣后整个人都变得精神了，接下来开始干正事吧。

在经过母鸡愤怒一啄的洗礼后，总算是拿到了开启保险箱的钥匙，在帮助爷爷修理好机器后，两个老人也准备含泪送我上路了。“只要到城堡去参加舞会就能得到真爱”，这是多么诱人的一句话啊，可是为什么要用大炮轰我啊！我不赶时间，我可以用走路的，不要用这种粗暴的方法，不要啊……





流程

用触控笔点击庭格尔后就可以开始探险了。调查左边的箱子，拿走箱子里的空瓶（あきビン）和锤子（ハンマ—），然后调查右边桌子，拿走桌上的笔记本（ちいさなノ—ト），调查笔记本后变成秘密记录本（ひみつノ—ト），点击保险箱黄色按钮打开保险箱后将里面的地图、红色珠子（あかいビ—だま）和螺丝钉（ミドルねじ），对着右边桌子上的蘑菇使用锤子可以获得100卢比。

下楼与老婆婆对话后会获得绿色紧身衣（绿のタイツ），换上衣服后来到农场右边与老爷爷对话，之后将锤子交给他，然后返回与老婆婆对话，可以把三个选项全部看一遍，选择增加的第四个选项后得到钥匙（かわったカギ）。返回房间对上锁的保险箱使用钥匙后发现钥匙不对，再次和老婆婆对话后来到左边的养鸡场。

这个场景里有两处石头，调查后可以得到卢比，调查鸡窝发现老婆婆说的钥匙（こうぐばこの），不过钥匙被鸡镇守着，之后调查左上的饲料投放器，选择“しらべる”后再选“うごかす”就可以拉动机关投放饲料，之后再次调查鸡窝拿到钥匙。返回屋子使用钥匙开启保险箱获得螺丝刀（ねじまわし），将螺丝刀交给老爷爷后分别调查中央机器的三条管道，使用螺丝刀将所有松动的螺丝拧紧后再次与老爷爷对话，然后调查右边的控制台进入迷你游戏环节。

读者杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏规则很简单，只要在限定时间内将所有松动的螺丝钉拧紧就可以了。游戏开始前会有数个螺丝钉会松动，用触控笔点住松动的螺丝不动就能自动将螺丝拧紧，一段时间后会有另外的螺丝会松动，松动的螺丝钉数量是固定的，第一次游戏时间为20秒，松动螺丝数量为5个、第二次游戏时间为30秒，松动螺丝数量为8个、第三次游戏时间为40秒，松动螺丝数量为11个。完成迷你游戏后分别和老婆婆跟老爷爷对话，然后可怜的大叔就会被两位老人强行放进大炮里，一炮之后进入第二页的世界。



剧情

由于被途中的不明飞行物撞到，导致我还没飞行到一半就提前坠落了，幸好是掉在软泥地上，不然可就一命呜呼了。虽然没受伤，不过这一身脏得太离谱了，洗洗干净后来到这里惟一的房子里与胖女人聊了起来，将自己的目的告诉胖女人之后她打算利用魔法查看我未来的情况。乱七八糟一阵咒语后，电视屏幕上显现出了图像，图像的内容是我与公主一同参加舞会，第二个画面是我和另外三个人一起走向未知的道路。看出端倪的胖女人让自己后花园的稻草人跟我一起同行，并且还故意让稻草人当着我的面展示出他独特的才能，不过也好，路上多一个人说话也能缓解旅途的疲劳，在告别胖女人之后便和新同伴一起朝向城堡的方向走去。





首先往上走来到新的场景，现在身上太脏进不了房间，来到右边的水池调查水流冲洗身体（あらう），石像移动位置后调查它背上的开关，将开关拉下来之后石像就不能再移动了，在次调查水流冲洗身体后就能洗白白了，在这里对着水流使用空瓶（あきビン）可以装满水。之后返回前一个场景会发现地图往最开始的地方飘了过去，捡地图时会被一个光头撞飞，之后和光头对话花费30卢比能够买到地图。进入房间与右边的胖魔女对话，剧情后分别与三个精灵对话接到采花的委托，采花的要求是红、黄、蓝三种颜色的花各一朵，并且要求三朵花的花瓣数加起来要为15，从房子左边的小路来到花圃，采花可以按照红5、黄3、蓝7，或者红5、黄7、蓝3来采集，之后返回屋子将花和之前获得的水交给精灵。

再度剧情后来到花圃，发现稻草人被乌鸦吓到地窖里去了，调查稻草人的架子装扮成假人吓唬乌鸦，结果却被乌鸦丢出来的棒球给打倒在地。返回前一个场景找到棒球（ボール），然后返回花圃对乌鸦使用棒球回击，在大叔的“英勇”表现之下乌鸦被赶走了。与稻草人对话后返回屋子前与胖魔女对话，之后稻草人加入队伍，对左边的草丛使用稻草人的第一个技能“たのむ”找回金币，之后便与胖魔女一家告别来到下一页。

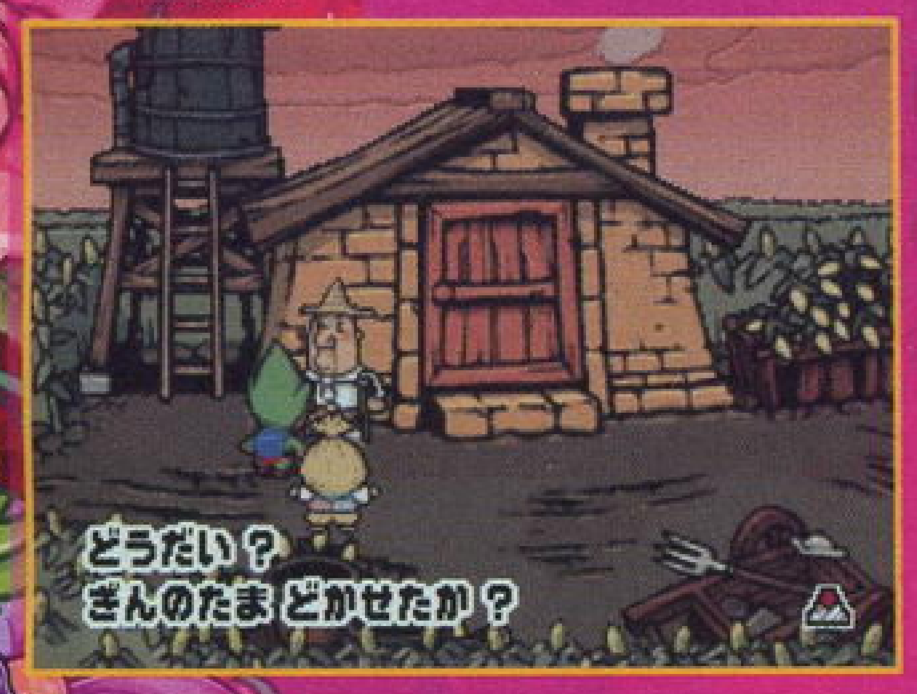


剧情

不久我们便来到了一片玉米地，在这里我终于邂逅了旅途中的第一个美女，不过对方显然很害羞，但是一边叫着变态一边揍我也表现出了她的热情……不过这次的主角不是这位美丽的老师，而是我们接下来遇到的冷艳机器人。虽说我和小稻草一起帮机器娘人工呼吸（找回电池）、泰式按摩（上机油）让她重新

详梅宗圣&3DM-SMV
www.plumbook.cn

充满活力，可是她却毫不领情，坐上她的野狼一二五飞行器准备独自飞往城堡，可惜的是刚刚升空就出了车祸，好在机器娘身体素质不错没因此受到伤害，既然大家的目的地都一样，那就一起走呗！



流程

打开大门往前走，河边发现落水的猴子，对猴子使用稻草人的第二个技能“ワラ”将它救起，之后每过一段时间便可以在记录点向猴子打听下一步行动的提示了。过桥后来到一间小屋附近，对油桶左边的玉米堆进行采摘（とる）可以获得玉米（コーン），在小屋前发生剧情后继续往左来到玉米地，调查飞行器后发现已经损坏，继续往下走点击移动的玉米后可以买到地图，然后继续前进发现被乌鸦围着的机器人。调查一番之后发现机器人的电池被拔走了，返回小屋途中的小洞让稻草人钻进去可以获得一节电池（でんち），在小屋前和屋子的主人对话后进入房间，调查火然后使用玉米可以得到烤熟的玉米（やきコーン），调查玉米人身旁的弹弓（パチンコ）然后与其说话选择最后一个选项就可以开始弹弓的射击练习了。

熟悉弹弓的操作并射掉玉米人手上的5个目标后结束训练，之后使用弹弓将房间右上方的钥匙给射下来，调查后获得钥匙，然后来到飞行器下方场景使用钥匙打开储物箱后进行调查获得油泵（ポンプ），返回记录点用弹弓射树上的乌鸦后获得第二节电池，将烤熟的玉米交给地藏可以完成秘密任务，途中的靶子可以用弹弓进行射击，获得卢比。

返回机器人处将她背后的玉米拿出来（はずす），再将电池放进去，之后将背后的盖子关上（しめる），剧情后机器人径直离开了玉米地，来到桥上再次遇到机器人和她对话，最后来到飞行器处发现机器人突然动不了了。与小屋的主人对话将油泵（ポンプ）交给他，使用油泵装满油瓶的大叔却一不小心将油瓶掉落到了旁边的小洞里，这时候突然发现稻草人不见了。返回记录点遇到被乌鸦抓走的稻草人，接下来就要使用弹弓将乌鸦击退，乌鸦被击中后速度会变快，击中三次后结束战斗。来到小洞处让稻草人进洞拿出油瓶（オイルさし），然后对机器人使用油瓶，剧情之后进入下一页的世界。





阴森的森林什么的最讨厌了！还好有机器娘在前面开路，加上身边一个毫无紧张感的小稻草，一路走下来也少了许多恐惧感。中途吊桥被人当面砍断真是吓死我了，要不是机器娘出手阻止我上桥，现在我都不知道见谁去了，最可气的是这个不知道来路的男人最后还耍帅招来一匹白马……真是可恶！很臭美么！话说有白马还真是蛮帅的，我也想要白马。

虽说由于桥被破坏害得我们走了许多冤枉路，不过也因此找到了另外一个同伴——胆小的狮子，这个有着一身蛮力的大傻个实在是太好玩了，胆子居然比我还小，看来以后有人可以欺负了！重活脏活就直接交给它了，要是敢反抗，恐怖故事伺候！



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



流程

跟着机器人一直往前走，用触控笔点击路上的草丛可以获得卢比和各种栗子，途中下方有洞的树可以调查洞后让稻草人爬进去获得卢比，路边长得很长的叶子可以用触控笔快速点击变色，等萝卜被拔出来后继续点击可以获得卢比，萝卜发怒后要立刻停笔，不然会被扣掉大量卢比。来到桥边准备过桥时发生剧情，一个不明身份的人将吊桥另一头的绳子砍断了，之后继续跟着机器人走，途中经过三颗树的地方，调查第一颗树上方的眼睛，之后用弹弓攻击伪装成松鼠模样的光头，之后便可以买到地图了，然后调查古树后让稻草人使用第二个技能将古树弄醒，和古树对话后地图上标明下个目的地，返回记录点发生剧情后机器人成为同伴。

从断桥处往右走，调查树后使用机器人的第二个技能分析“ぶんせき”，继续前进来到三颗树的地方发生很大的动静，返回之前有大钟的地方发现新道路。沿着地图所标记的方向前进，在一大片圆形草丛的地方调查下方的草丛发现新路，进去之后来到一个破屋前，调查地上的纸获得爱的传单（ラブやのチラシ），调查破屋内红色的树枝后会掉出一堆书，调查最上面的书获得恐怖故事（こわいほん），调查左边的瓶子会有东西飞出，再调查地上的物品获得软木塞（コルクセン）。

返回记录点后再前进会遇到躲在大钟里的狮子，对狮子讲三次恐怖故事就可以将他吓跑，不过狮子强大的力量正是我们需要的。继续前进来到地图左侧的屋子前，将四种不同的栗子交给这里的地藏可以完成一个秘密任务。调查屋根部的小洞让稻草人钻进去，之后开门进屋调查下面的窗子将窗帘拉开，然后调查桌子上的围裙口袋掉落出小钥匙（ちいさなカギ），来到破屋使用小钥匙打开上锁的箱子发现火柴（マッチ），对着破屋旁边的铁桶使用火柴可以获得卢比。

返回之前的屋子使用火柴依次点燃三根蜡烛，调查红色盒子可以获得绳子（ロープ），使用弹弓攻击狮子头后狮子逃走，地上的饮料喝下去有搞笑剧情，来到破屋前调查屁股，然后使用机器人的第一个技能踢那个屁股，之后让自己去给那个屁股最后一击（とどめ），狮子再度逃走。来到水塘处，调查水里的出气管，对出气管使用软木塞（コルクセ



ン），然后跟着地上的水渍追到圆形草丛的地方，使用弹弓攻击最右边的草丛，之后需要大家仔细观察狮子所在的草丛移动到什么位置，连续3次打中狮子所在的草丛后狮子再次逃跑。来到有三颗树的地方，对树下的树叶堆使用油瓶（オイルさし），然后再使用火柴（マッチ）点燃树叶将狮子熏下来。

眼睛被熏到的狮子慌忙逃窜掉下山崖，来到断桥处使用绳子（ロープ），然后不断点击下屏所显示的“TOUCH”图案，由于狮子太重根本拉不上来，与机器人对话选择最后一个选项后机器人加入拉绳子的队伍，将狮子救上来后狮子加入队伍，然后往上走来到之前调查过的树的位置让狮子使用第二个技能怪力（かいりき）将树推倒，对狮子讲恐怖故事（こわいほん）后，完成这一页的冒险。



第五页

剧情

在废弃的火车站，我们在仓库里发现了火车，没想到这狮子还能和小动物沟通，这家伙外语不错嘛，以后得多利用它这个能力。调皮的小零件实在是太调皮了，找到它们不算数，还得考眼力答问题，幸好大叔我阅历多，连猜带蒙回答几个问题还是不成问题。成功找回所有零件后火车居然变身了，变身后的火车可比之前的破烂废铁帅气多了，有了火车也让我们省下不少脚力和时间。城市，公主，我来啦！

话梅分卡&3DM-SMV
www.plumbook.cn



点击远处的鸵鸟，之后便可以花钱购买地图了。往前走来到站台处，调查站台下方破损的画可以从后面的空格处找到徽章（うんてんしバッジ），破烂的时钟下方吊着电池，用弹弓射击电池后就可以在沙发上捡取了。往右走来到被杂物挡住的铁道，对杂物使用狮子的第二个技能，清理干净后会冒出一只鼹鼠，对鼹鼠使用狮子的第一个技能可以让狮子翻译鼹鼠说的话，调查树下的花丛可以得到带香味的三色堇（かおりパンジー）。

返回站台处朝蓝色铁轨方向前进，在这里会遇到一个拍照的眼镜娘，不过依然是被大叔“英俊”的容貌给吓跑了。调查铁门然后使用狮子的第二个技能，狮子被吓跑后再调查铁门可以找到橡胶手套（ゴムてぶくろ），打开水龙头将盆子装满水后使用带香味的三色堇（かおりパンジー），然后再使用空瓶（あきビン）就可以得到带花香的水（アロマウォーター）。

再次来到鼹鼠出现的地方，爬上高台（のぼる）后对狮子使用机器人的第一个技能，将狮子抓回来后对狮子使用橡胶手套（ゴムてぶくろ），然后再回到铁门处使用狮子的第一个技能。进门后在左边的箱子上拿到探照灯（ひかるシグナルランプ），右边的柜子上面拿到帽子（しゃしょうのぼうし），之后坐上火车，在右边的旅行袋里发现钥匙。

返回站台往左走，对这里的地藏使用将带花香的水（アロマウォーター），然后调查地藏对它进行洗刷（みがく）后可以完成秘密任务。使用钥匙打开大门，进门后调查左边的抽屉可以拿到方向盘（バーハンドル），返回火车座位上对旅行袋旁边的装置使用方向盘（バーハンドル），拉动方向盘启动火车后调查中间的装置，剧情后开始寻找逃走的零件。





1 调查火车左侧的装置，用螺丝刀取下两颗螺丝，打开小门后发现零件。

2 火车头处的零件需要使用橡胶手套（ゴムてぶくろ）后才能抓到。

3 离开屋子后调查水沟处使用稻草人的第二个技能钓起一个零件。

4 站台处使用弹弓射击房顶的零件，之后别忘了回收地上的圆形方向盘（まるハンドル）

5 用弹弓射击站台内上方的房梁的零件，要准确攻击3次。

6 左边的杂物堆，点击中央下方的杂物，之后让稻草人使用第一个技能穿过洞口，然后选择はいる观察洞口另一侧，搬开石头后发现一个零件。

7 调查杂物堆的电话，然后对着麦克风说话或者吹起后找到一个零件

8 用弹弓射击杂物堆篱笆上的罐子，会有一个零件逃跑，离开杂物堆调查可乐罐的罐口后返回火车处，在火车头使用圆形方向盘（まるハンドル），之后再使用狮子的第二个技能打开火车头，使用稻草人的第一个技能找到另外一个零件。返回和可乐罐里的零件对话，然后来到有鼹鼠的地方与这两个零件对话，爬上高台点击远处的指示灯后零件开始赛跑，之后迅速返回站台处调查铁轨的尽头，注意最后两个零件的前后位置，之后只要回答正确谁是第一名就可以回收这两个零件了。

9 记录点右边的石头上找到零件，然后在有鼹鼠的地方的高台处第二次找到它，记录点左边的树洞里第三次找到它，在火车的房间里装上探照灯（ひかるシグナルランプ）后调查右边的柜子第四次找到它，最后在之前找到徽章（うんてんしバッジ）的地方完成对这个零件的回收。

10 杂物堆左边的抽屉里，需要回答对它的问题才能进行回收，5个问题里回答对3个并且已经回收完其余的零件后就会进入答题的第二阶段，下面列出部分问题的答案，运气不好的同学多刷几次题目吧。

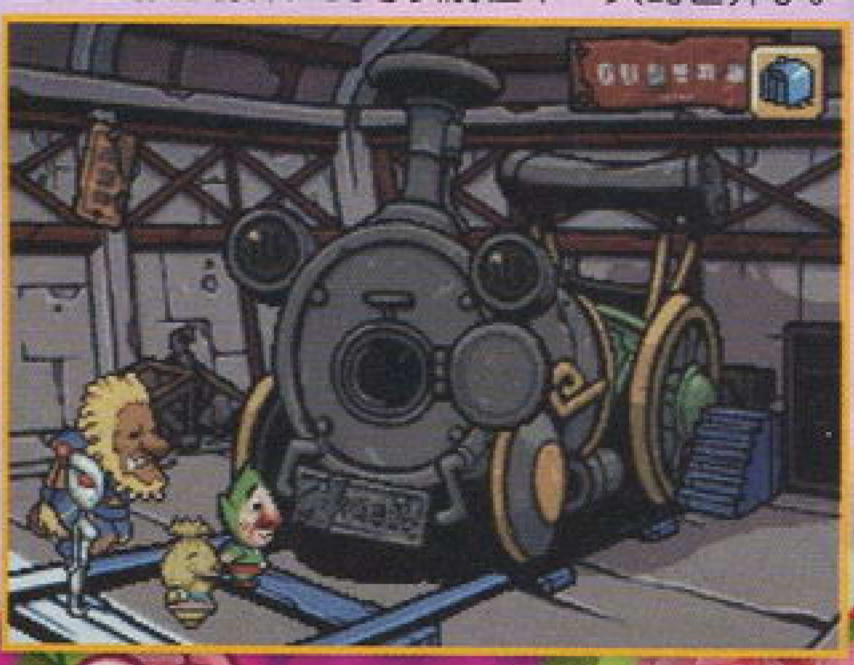
电子杂志 A9VG SMV
www.plumbook.cn

问 しゃこのやねにたっているはたのいろは?
答 きいろ
问 しゃこのあかいかんばんのひょうごはなんでしょう?
答 ノ-モアうっかり
问 デスクのうえにおかれたたべもののあきばこ。ピンクいろのキャラクタ-とともにかかれたキャッチコピ-は?
答 あさだ! くつとけ!
问 コ-ンばたけのオ-ナ-ピ-タ-おじさん。おじさんのいえにあるにんぎょうのなまえはなに?
答 コ-ンぼうや
问 このえきをまもりつづけたいだいなえきちょう。さてえきちょうのなまえをフルネ-ムでおこたえください。
答 ハ-シア・オ-ライ
问 このえきのなまえはなにステ-ション?
答 さいはて
问 えきにやってくる3わのことりたち。このひきだしのもっともちかくにいることりはなにいろ?
答 あお

第二阶段的问题是固定的，答案是751VL1096，这样就收集完所有的零件了。返回火车座位对零件进行安装，零件安装的位置如下。

		ガネヤン		
	オチメ	ギッコン	モチモチ	
ガス	ピンコ	チエケオ	ミヅエ	ダイサク
	ゴウ	バッタン	レツ	

将零件安装完毕后和最上面的零件对话，之后火车开始进行华丽地变身。变身完成后上车拉动控制杆，不过发现无法启动，调查火车头然后使用狮子的第二个技能把火车推出房间，再次上车拉动控制杆，便可以前往下一页的世界了。



第六页



剧情

美丽的村庄住着一位漂亮的姑娘，她的名字叫依欧娜，虽然相遇很温馨，不过结果却依旧残忍。我仰天长啸："神啊，请让我拥有女人缘吧，我愿意付出任何代价！"，于是丘比特大叔告诉了我受欢迎的秘诀，当然代价就是数不清的卢比……于是一件又一件的礼物送到了村子里女性同胞的手里，通过各位大婶大妈的关系，我也终于可以见到依欧娜了，当然我们此行的目的不是把妹，而是讨汽油。





流程

点击左边的窗口，然后和机器人对话，之后调查中央的圆盘与零件ガス对话后拉动控制杆停住火车。往前走在村子门口遇到女孩，帮她拾起地上的果子，被强迫吞下果子后继续前进会发现这里的女性见到自己就会躲起来。裁缝店的风车上有个光头，看准时机点击他后就可以买地图了。

顺时针绕村子一圈，在铁桶旁与丘比特大叔对话，之后丘比特大叔会教我们记录女性资料以及送礼的能力，接下来在游戏中与女性对话后就可以选择"プッシュ"就可以送礼讨好女性了。不同的礼物有不同的属性，送礼时可以根据对方的喜好来进行礼物的选择，到丘

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

比特大叔那里买上各种礼物开始收买村子里的女性同胞吧。

送礼将女性同胞的好感度凑齐一颗心后就可以和她们正常对话了，目前村子里一共有6位女性，和地图上方田边的大妈对话（はなす）后选择“はたけしごと”可以玩拔萝卜的游戏，稻草人只能抓蚯蚓，庭格尔拔大萝卜的速度很慢，机器人拔大萝卜的速度适中且不会被红萝卜电，狮子拔萝卜的速度最快，但是被红萝卜电到后等待的时间也最长。拔萝卜是很好的赚钱方式，应该优先贿赂大妈然后拔萝卜赚钱买更多的礼物来贿赂村子里的其他人。

将全部六名女性都贿赂完毕并和所有村民对话后，调查水果店（蘑菇女所在地）旁边的香蕉堆，花30卢比买到香蕉（バナナ），然后和花店的老板对话选择最后一个选项开始遛狗，往右走上高台对树上的猴子使用香蕉（バナナ），猴子下树后再放狗去咬猴子（けしかける），之后捡起地上的假牙拿去交给裁缝店旁边钓鱼的老人（带狗散步后回去和花店老板对话可以获得金钱，不过散步太浪费时间，因此不建议用这个方法赚钱），和老人对话后得到鱼竿（つりざお）和鱼类记录卡（スタンプカード），之后便可以在村子里的渔点钓鱼了。想要钓鱼首先要选择稻草人玩拔萝卜游戏收集各种颜色的蚯蚓，各个渔点的鱼对蚯蚓的喜好不同，当浮漂沉下去后立即点击屏幕就可以成功钓起鱼，要注意，当风车没有转动的时候是不会有鱼上钩的。将鱼卖给老人可以获得卢比以及该种类鱼的印章，收集完全部的印章可以完成秘密任务。如果之前和蘑菇女打听过有关于フルーツ的情报后就可以将钓起来的蓝色的鱼交给她，剧情后完成这一页的故事。



第七页



虽说总的目的是讨汽油，不过在我的礼物攻势以及答应帮助依欧娜种苹果的请求下，让这个单纯、善良的女孩对我好感倍增，不过中途出现的绿衣男人却屡屡破坏我跟依欧娜的好事，甚至花重金收买村子里的人，为的只是种花献给依欧娜。我家小依自然不是如此肤浅的女人，绿衣男遭到了无情地拒绝，可是我们的种苹果计划却因此泡汤了。这时候另一个胖魔女突然出现，给了我一个可以自由穿梭于书本世界的气球，利用这个能力我和依欧娜成功完成了苹果种植计划，接下来便是大丰收等待着我们。





跟随水果店老板娘来到种子店，在老板娘的帮助下终于见到了美丽的种子店妹妹依欧娜（イオナ），送礼达到一颗心后和她对话获得依欧娜的信（イオナのてがみ）。离开时遇到一个绿衣男求爱者，来到花店区域，调查绿衣男右边的听筒然后使用依欧娜的信（イオナのてがみ），然后输入“マサル”，接下来来到之前遇到猴子的地方，讨好出现的妇人并和她对话后获得はたけチケット，返回种子店将はたけチケット交给依欧娜完成第一件委托。

与旁边的老太婆对话后选择“はい”，稻草人暂时离队，猴子加入队伍，来到村口调

话梅糖 ... ROMSMV
www.plumbook.cn

查高大的树后使用猴子的第一个技能获得坚硬的果实（ボコナッツ）和草帽（むぎわらぼうし），返回种子店和老太婆对话换回稻草人，之后将草帽还给水果店右边的人，然后在花店左边和他对话开始捕捉蝴蝶（ゲッコーチョウ），当屏幕出现感叹号的时候用触控笔连点屏幕就可以成功捕捉了，之后将蝴蝶（ゲッコーチョウ）交给依欧娜完成第二个委托。

最后便是要到迷宫里寻找种子（ガソリンゴのタネ）了，跟着依欧娜来到地图上方记录点的位置，进门后坐船来到岛上。进入遗迹后和右边的男人对话就可以进入迷宫探险了，柜台的十字键可以花1000卢比购买，购买后就可以在迷宫内用十字键移动了，不过用途不是很大，不建议买。小地图黄色部分表示宝物，红色部分表示出口，迷宫一共有三层，在限定时间内脱出迷宫就算获胜，在迷宫里获得的金币可以兑换成卢比，其中我们要找的种子（ガソリンゴのタネ）就会随机出现在迷宫的某一层，只要将迷宫内的宝物搜刮干净自然就能获得，基本上有足够的时间完成迷宫。

拿到种子返回村子时已经是晚上了，来到花店附近发现依欧娜正在和胖女人吵架，将种子交给胖女人后绿衣男出现，并捧了一大把鲜花想要讨好依欧娜。之后来到裁缝店的渔点安慰依欧娜，然后和花店的小精灵对话打听关于花的消息，往右走在高台摘花（とる）交给花店的小精灵，然后另一个的魔女出现，讨好她后并将花交给她，这样她会给庭格尔一个气球（ふうせん），自动回到第二页，进门讨好胖魔女后将花交给她，之后就能随意使用气球前往已经通过的任何一页书中的世界了。

使用气球返回第七页，时间追述到依欧娜送众人上船之前，由于种子已经入手，因此直接返回花店处将种子交给依欧娜，来到高台处才了解到原来绿衣男打算用1000000卢比收买这里的女主人得到种花的权利。将绿衣男赶走后对土壤使用种子，剧情后结束这一页的故事。



第八页

剧情

苹果树长得很快，眼看就要丰收的时候，突然发生了异状，果树突然变异袭击了正准备收获果实的我们。为了保护村庄的和平，为了保护善良的依欧娜，我们义无反顾地向变异果树发动了反击，在四人的配合下总算是解决掉了这个怪物，当然成堆的果实也让我们的辛苦没有白费。成功换到汽油后我们也要继续旅程了，虽然很不舍得，但是为了追求自己的幸福，我还是必须前往城堡，但我相信以后和依欧娜还会有相见的一天。





来到之前埋种子的地方，先调查果树（しらべる），之后上前摘果实（とる），结果果树突然暴走，将所有人全都撞下了高台。来到裁缝铺旁的钓鱼点将稻草人钓上来，再对着湖水使用空瓶（あきビン），来到水果店旁用水（みず）将狮子浇醒，接着来到花店对机器人使用狮子的第二个技能将她拉出来，同伴全都归队后便去找变异的果树报仇吧。

一开始使用狮子的第二个技能，然后快速点击屏幕将果树掀翻，然后使用稻草人的第一个技能从果树露出的小洞爬进去，当果树上方部分垂下来的时候使用弹弓攻击它的眼睛。之后吐出来的炸弹让机器人使用第二个技能调

www.plumbook.cn



查一番后再使用她的第一个技能将炸弹踢回去，如果狮子被对方扔出来的鞭炮给吓到后要用机器人的第一个技能踢醒狮子，连续击破果树的三个眼睛就能完成战斗。

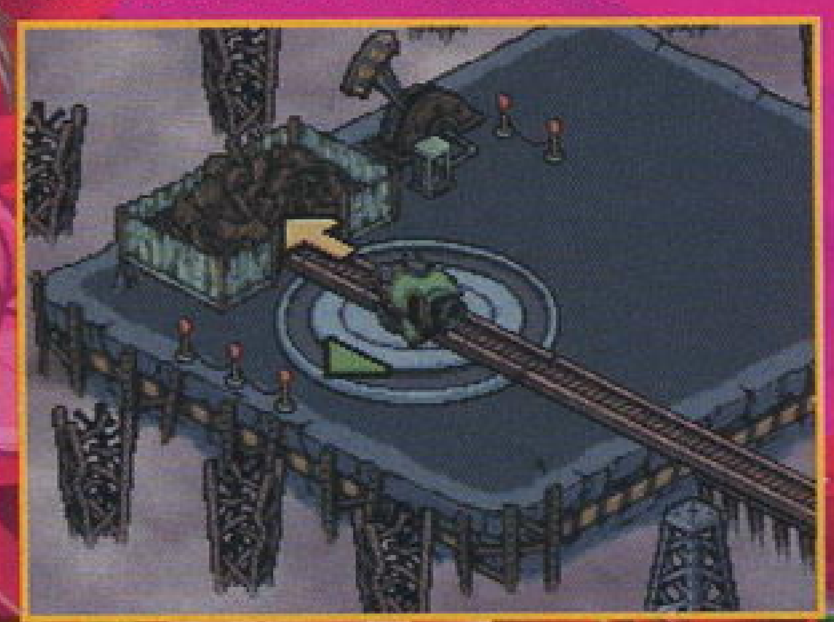
剧情后回到村子将所有的同伴全部召回，之后返回火车站与狮子对话，与依欧娜告别后就可以上车前往下一个世界了。



第九页

剧情

没想到我们的行踪一直被骑白马的家伙监视着，由于被陷害，我们的火车进入到一片早已废弃的区域。由于岔路很多，我们不得不走一段路就停下来拉动手闸改变前方的线路，在深处的隧道里我们遇到了一群为挖通隧道而不断努力的工人，他们大多数看来都奄奄一息了，可还是在坚持不懈地挖着隧道。在我们的帮助下，利用大量炸药一举将隧道打通，与此同时这群坚持不懈的幽灵也终于得到了永久的安息。





流程

途中再次被骑马的男人陷害，倒计时开始后要赶紧拉动控制器停车，下车后对机器人使用狮子的第二个技能将她拔出来，然后再让庭格尔将埋在垃圾堆里的机器人的头给挖出来（とる），将头重新给机器人装上后往上走，使用机器人第二个技能调查开关，然后拉动开关（きりかえる），上车后前进，在2号站台拉动开关后继续前进，在0号站台发现开关被锁住了，调查中央的标志后继续前进，6号站台拉动开关后前进可以到达一个有箱子的平台，可以从箱子里拿到下一个区域的地图，返回6号站台再次拉动开关往前走，途中的每个站台都需要拉动一次开关才能顺利前进。

在4号平台下车后进到屋子里，狮子被蜘蛛吓跑后可以暂时不管它，调查右边白色的柜子然后使用机器人的第一个技能，读完笔记的所有内容后掉出一张纸条（メモ），纸条上写着5595这四个数字，调查门右边的电闸后对锁输入5595后开启电闸的开关，出门后对带电的开关使用橡胶手套（ゴムてぶくろ），之后坐上火车一直前进，在5号站台拉动开关后再继续前进就可以来到下一个区域了。

在C站台下车，调查右边闪光的地方得到特殊礼物ちょうとっきゅうB然后进入洞穴和开关上的人说话（はなす），接着往里走，打字的女工人是可以贿赂的，和工头对话后接到寻找50个炸药（ダイナマイト）的任务，在门口拉下开关后乘车前进，H站台打电话时选择第一项会给火车增加一节运货的车厢，途中的A站台不用点开关，火车到达D站台时下车调查红色的箱子拿到炸药（ダイナマイト），之后对石堆使用狮子的第二个技能，将石头扔进D站台的坑里，之后再放一块石头在火车后面的车厢上，一直前进来到G站台（中途不用拉动开关），将石头扔进坑里之后继续前进，途中的炸弹记得拿了。

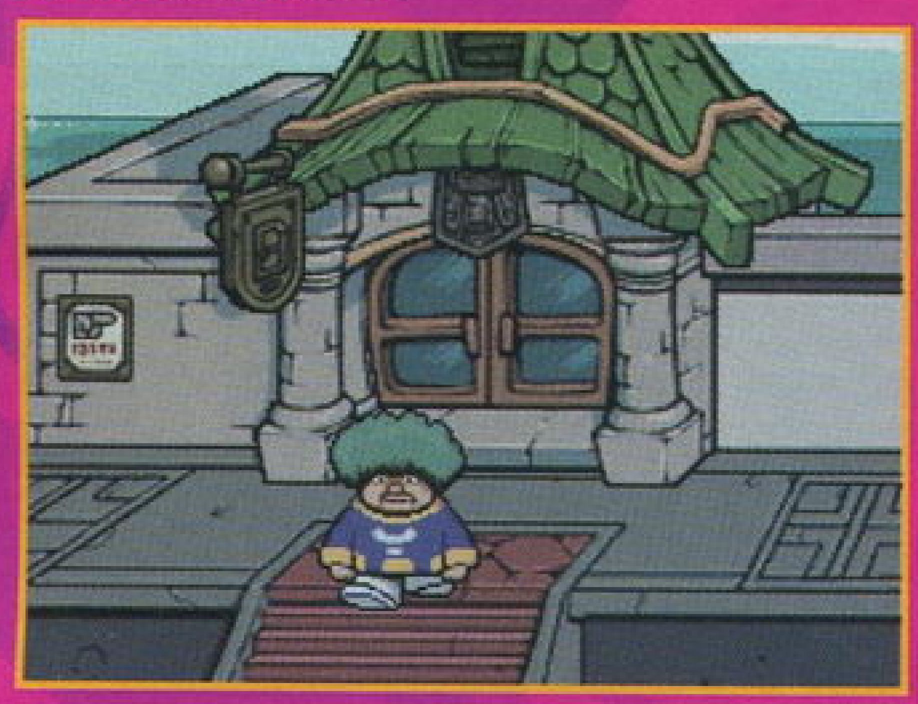
回到D站台后给火车补充一块石头，在E站台将石头扔进坑里，然后一路前进搜集完炸弹后返回C站台，将炸弹放在工头旁边的盒子里，起爆后隧道被成功炸开，同时隧道里的灵魂也得到了解放。和隧道外的老人对话后返回隧道内，调查地上闪光的地方获得0号站台的钥匙。乘坐火车自动返回0号站台，使用钥匙并拉动开关后就可以乘车前往下一页的世界了。

诸葛杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn





终于来到了一座大城市，过关时却被卫兵拦了下来，原因是没有通行证。为了获得通行证，我们可是花了不少精力，花钱送礼讨好相关人员不说，还要四处打工获得居民们的良好评价，当然这也应证了一句老话，世界上不会有免费的午餐，只有靠自己的能力得到别人的承认那才是真正有本事的人，当然没有卢比依然是办不成任何事的，而且我发现现在的人对礼物的要求越来越高了，看来要多利用一下身边这三个免费劳动力来累积资本了。





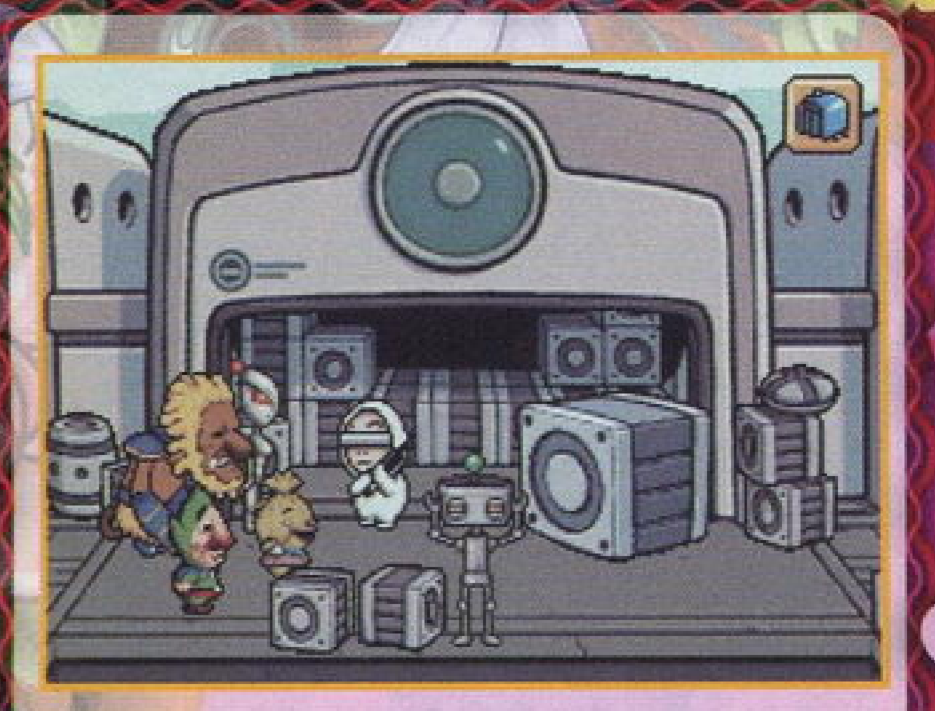
和卫兵对话选择“はい”，港口的丘比特大叔那里有新物品，有闲钱可以去补充点道具。进入右边的房间先在右边的桌子上拿一张申请表（もうしこみフォーム），之后将申请表交给与左边站台工作人员并填写“シティ”，然后与中间柜台出现的女人对话。被卫兵赶出门后贿赂卫兵以及中间柜台的女性，交谈后得到消息要去找女人的儿子シーシーちゃん。

出门后丘比特大叔处更新了Lv2的商品，不过价钱都比较贵。往右走穿过机械区，调查黑猫可以购买地图，继续右走上楼梯后左走调查地面闪光的地方，用礼物贿赂突然冒出来的老太婆后得到一把钥匙（需要用Lv2的商品进行贿赂）。然后从女卫兵处往下走来到地图的左边，左走来到人力区，调查木箱后使用狮子的第二个技能，之后水手会请求狮子帮忙搬运货物，继续往左走和带安全帽的人对话，然后将刚才得到的钥匙交给这个人，之后对盒子里的小鸡使用机器人的第二个技能，戴安全帽的人要求机器人留下来帮忙辨别小鸡的性别。

继续往左走发现绿头发青年，与他对话后输入“シーシーちゃん”，再和他对话选择第二项获得工作情报，往左走调查公告栏旁边的邮包获得报纸（オレしんぶん 31ごう）。来到机械区，使用弹枪攻击建筑物的上方，分别按中心、旁边、中心的顺序来弹射，完成暗号后黑衣男子出现并获得代理人的记录1（エージェントのメモ・1）。从有小丑的地方往上走，在钓鱼点将空瓶装满水，然后对穿短裤的男子旁边地上的六角形图案倒水，之后黑衣男再度出现，剧情后来到人力区中间仓库与黑衣男子对话得到代理人的记录2（エージェントのメモ・2）以及找错标记（めじるし），使用找错标记（めじるし）后点击黑猩猩就能找到错误，接下来需要再找到这个港口里五处和之前不一样的地方，从右到左分别是船上的骷髅海盗、男孩左边栏杆的刀叉、负责接箱子的壮汉水手、招财猫以及“シーシーちゃん”左边的棺材，找完之后和黑衣男子对话得到代理人的记录3（エージェントのメモ・3）。来到天桥使用望远镜，观察中间有两个洞的云彩后黑衣男子出现并获得代理人的记录4（エージェントのメモ・4），与小丑对话，然后按照シングル、ストロベリー、スプレーチョコ、カップ的顺序选择后发现小丑的真实身份，来到人力区中央仓库再次和小丑对话后进入仓库，看完游戏规则后返回就可以开始玩打老鼠的小游戏了。



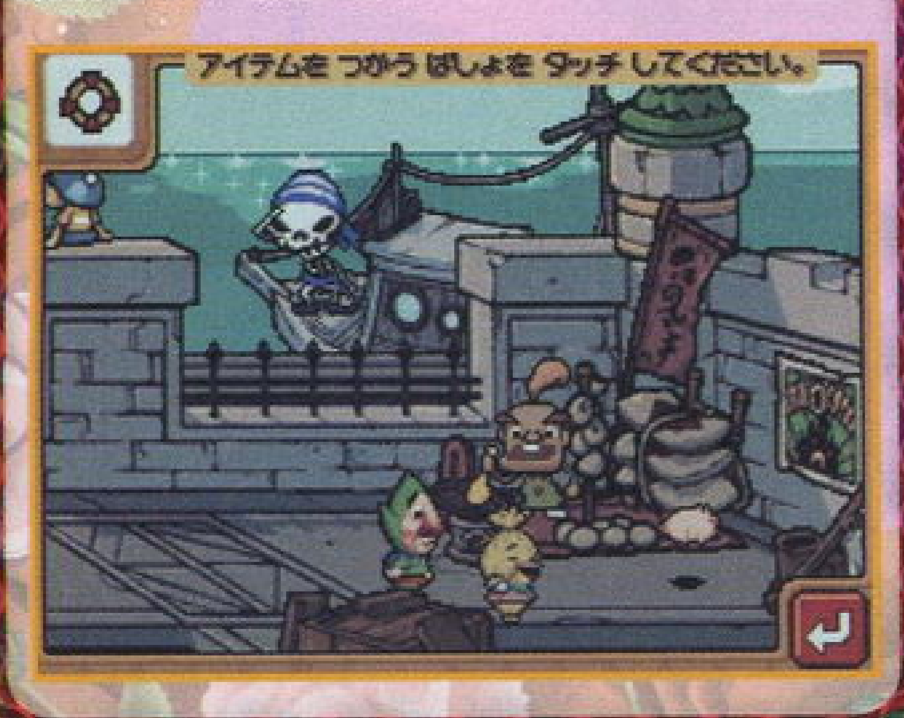
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



游戏一共有3个回合，每个回合都分为杂兵战和BOSS战。杂兵站只要攻击和照片上外貌相似的老鼠就可以了，BOSS战则需要攻击和照片上特征完全一样的老鼠。其中第二回合的BOSS战要等老鼠转过身之后发现背后的标记后再进行攻击，第三回合BOSS战要攻击鼻子会伸长的老鼠，要是攻击错误就会GAME OVER。

成功完成三个回合的游戏后获得工作证明书（おしごとしょうめいしょ），乘坐气球返回第八页，在和变异树战斗的地方接受记者的采访，之后返回第十页与机器人和狮子对话后分别获得她们的工作证明书，往左走在公告板的邮包里拿到有自己照片的报纸（オレしんぶん 31ごう），返回港口的房间将工作证明书交给中间的女职员，之后再将盖章的证明书交给右边窗口的职员获得通行证（パスポ）。

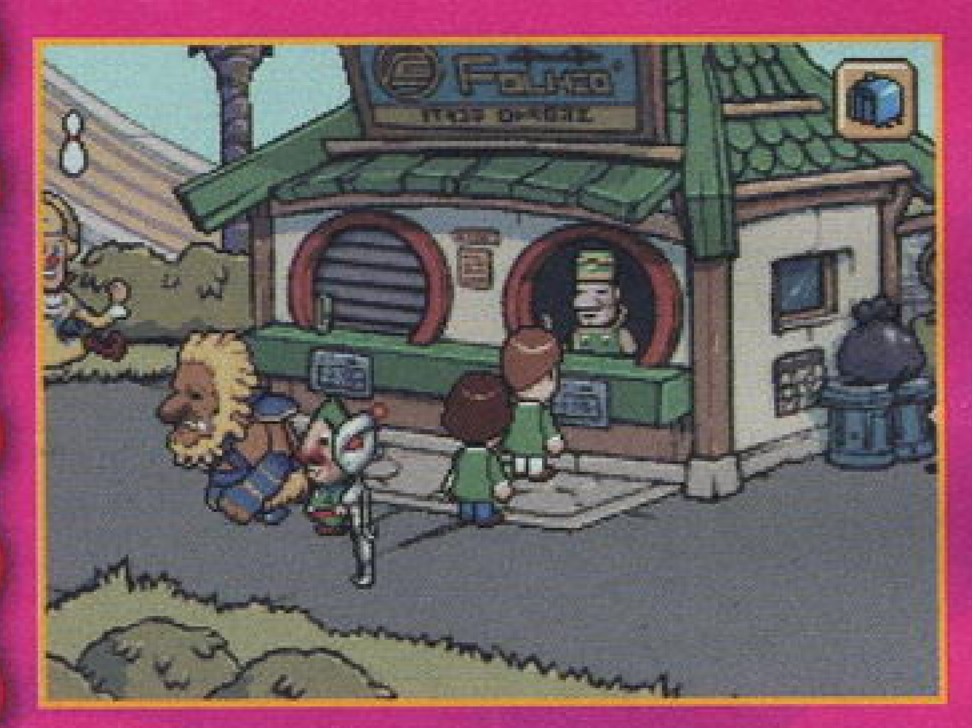
出门后稻草人的金币被一个小男孩抢走，一路追到钓鱼点与男孩对话后来到小丑处买冰激凌饼（アイスモナカ），然后往右走经过天桥来到中央仓库将冰激凌饼（アイスモナカ）交给摆弄机器人的水手后获得玩具机器人（マシンダ-ロボ），返回将机器人交给男孩就可以换回金币了。路过办证的地方会自动发生剧情，之后稻草人学会第三个技能，返回火车并将通行证（パスポ）出示给卫兵之后就可以上船前往对岸的港口了。



第十一页



让没头脑的小稻草拿着金币完全就是一种悲剧，刚消停没多久就又出纰漏了。为了找回被骑白马的家伙绑架的小稻草，我们冒着被渴死的危险穿越沙漠来到了这里的说反话遗迹。遗迹里不但有土著，还有女土著，靠着我的三寸不烂之舌以及礼物攻势很快就把土著妹妹哄得找不着北，当然也多亏了她的帮助我们终于找到了小稻草，与遗迹之神的连续反话问答也让金币重新回到了小稻草的手中，总算是有惊无险地完成了一次冒险，下一个目标，城堡，出发！





对话后往左走，稻草人这时会离队看表演，和稻草人对话后选择“いいえ”后归队，然后点击窗台处的售票员选择排队（ならぶ），等排到自己的时候售票员却因为下班了不肯继续买票。与左边的绿衣男对话后发现售票员是个势利眼，再次与售票员对话让稻草人使用第三个技能——金币（メダル），于是势利眼售票员马上开始进行售票。当叫到稻草人名字的时候大家发现稻草人不见了，同时不见的还有刚才在旁边进行表演的小丑。往左走调查地上的小丑衣服后对大门使用狮子的第二个技能，进门后发现稻草人被白马王子掳走了，众人救同伴心切走下楼梯来到了沙漠，结果没

www.plumbook.cn

走两步就因为缺水倒在了沙漠里。

被机器人救回来后返回火车站与刚下火车时背旅行袋的人对话，然后来到高台处向他询问沙漠行进的规则，之后他会要求我们去找到他想要的甲虫（クワゲータ）。返回车站，点击在售票处下方有异常草丛，之后甲虫会飞到屋顶，调查售票厅上方的木牌就可以将视线锁定在屋顶，然后使用弹弓将甲虫射下来，返回将甲虫交给旅行者后得到水壶（キングオブすいとう），之后便可以向沙漠深处前进了。

蓝色喷水的花调查后可以补充水分，与怪物战斗后获得的石币可以在水池处消费买水，卖地图的光头会在战斗时随机出现，选择攻击（たたく）后再选择付钱（ルピー）就可以拿到这里的地图了，让狮子使用第二个技能推开石门（需消耗100格水），先来到右边观察神像上三种颜色的位置，之后分别找到三个只有一种颜色的神像，将它们头上的颜色调整到和之前的神像一致，然后再调查三种颜色神像左边的按钮，按下按钮后来到下一片区域。

一开始就捡到一封求救信，调查U型山脉中央闪光的地方获得石币并进入战斗，只需要用弹弓攻击棺材的嘴，等它张开嘴后再次攻击嘴就可以完成战斗。继续前进在右上方尽头处捡到探险日记（たんけんにっし），返回U型山脉右边让狮子推开石门继续前进，过桥后在流沙河边花费80个石币过河来到下一个区域。

吊桥处一只猴子将把手给拿走了，往右走追到猴子，与猴子召出来的水母战斗后继续往下追猴子，第二次与水母战斗后在上个区域的最左边再次堵截猴子，这次终于与它进行正面交锋了，看似强大的猴子只需要用弹弓攻击它的嘴巴就能让它原形毕露，胜利后捡起地上的把手（くるくるクランク），在吊桥出使用把手，过桥后先补充一下水，然后连续打开三道石门后继续往左上走就可以进入村子了。前





进至有蓝、红两个按钮的地方，调查墙上的石板后跳上蓝色的按钮，选择“いいえ”后大门开启。

继续前进和红皮肤的人对话，他会问你手持长枪的人数，回答正确后下楼梯继续前进，在尽头和两个小孩对话后都选择“いいえ”后获得火柴（マッチ）和灰（はい），然后将从左往右数的第3、4、6、7号火炬点燃，其余的用灰扑灭后来到下个房间。被女孩撞飞后先到右边和老人对话，然后往回走贿赂女孩，之后返回满是羊的地方，和女孩对话后要求找一只能挤奶羊，女孩的说法是尾巴长耳朵短的就是能挤奶的，不过按照这里的规矩是反着说话，因此正确答案就是找一只耳朵长尾巴短的羊，剧情后得到奶（ミルク）。开门后往里走发现被捆在石头上的稻草人，使用狮子的第二个技能帮助稻草人解困，剧情后将奶（ミルク）扔给巨大的怪物，接下来的问题按照“はい”、“いいえ”、“はい”、“はい”、“はい”、“いいえ”、“はい”、“いいえ”、“はい”的顺序来回答，答错一题就会GAME OVER，完成问答后重新得到金币，之后进入下一页的世界。

沙漠里遇到的怪物对应方法	
捕蛇人	要战斗需要消耗20格水，按照捕蛇人前方罐子里蛇出现的顺序点击罐子，正确后获得石币
水母	任意拉动（ひきぬく）其中一根触手，如果拉到了连接蓝色植物的触手则可以补充水分
仙人掌	四只仙人掌中其中一只的行动和另外三只不一致，找到后用弹弓攻击，判断正确后获得石币
木乃伊	使用狮子的第二个技能，之后连点屏幕，胜利后获得石币

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



剧情

总算是到达目的地了，和村子里的人叙旧之后住进旅馆等待舞会的召开。在旅馆二楼结识了一位志同道合的朋友，借助他的望远镜让我看到了不得了的事情，公主被毒倒了。好在从一个黄头发的人那里打听到了解毒药的配方，利用气球的能力在各个世界奔波，总算是将所有的配方凑齐了。来到王宫让公主服下解毒药后总算是救了美女一命，同时也趁此机会见到了公主本人，明天舞会上和公主跳舞的机会又大了许多，不过那个黄头发的人貌似很眼熟啊，到底是在哪里见过她呢？



点击拿望远镜的人，然后再点击在桥上跑动的和尚，花费50卢比购得地图。往右走，和记者对话后获得当天的报纸（オレしんぶん 35ごう），与蘑菇女对话获得录音带（カートリッジ·DGY），再往右走发现旅馆二楼有人用望远镜偷窥。调查旅馆发现暂时进不去，返回记录点处和卫兵对话后使用稻草人的第三个技能，看到金币后卫兵给出一张旅店消费卷（やどやクーポン）。

来到旅馆先贿赂楼下的老板娘，之后将旅店消费卷（やどやクーポン）交给她换取钥匙，来到二楼与架设望远镜的人对话后使用望远镜看到了美丽的公主，然后调查右边的门发现钥匙打不开房门，之后再调查左边的门和椅子，偷窥者就会把椅子搬开。深夜再次使用望远镜观察公主，发现公主被人下毒，天亮之后来到记录点和卫兵交谈，然后往右走和记者谈话后获得当天的报纸（オレしんぶん 36ごう），进入旅馆后和窗子旁边黄头发的人对话后得到3张纸条，接下来就要往返之前的关卡来给公主配制解药了。

首先来到第九页，进洞后将纸条一（そざい1のメモ）交给老人后获得药材（デトックサ），然后来到第二页，先往右走将空瓶装满水，然后将药材交给屋子里的黄色精灵，加工后得到解毒茶（ドクケシひゃ）；来到第六页，将纸条二（そざい2のメモ）交给钓鱼的老头后获得鲨鱼饵（シャークベイト），然后前往第十页海边使用鲨鱼饵钓鱼，调查鲨鱼后获得鲨鱼的牙齿（オメザメのキバ）；来到第四页，和老树交谈后帮它找到丢失的果实，6个果实的寻找方法如下：

1. 在水塘处钓鱼。
2. 用弹弓射击水塘下面的花，然后捉到青蛙（カエル），前往屋子的地图调查右边的树，之后对蛇使用青蛙将它引开，然后使用弹弓将果实打下来即可。
3. 用弹弓攻击路旁的大铃铛。
4. 攻击圆形草丛中种子出现过的地方。
5. 攻击破屋处的松鼠。
6. 进入屋子里拾取地上坏掉的饮料（いたんだジュ-ス），然后调查离记录点最近那条路上的树后发现一只松鼠吞掉了果实，对松鼠使用坏掉的饮料就可以回收果实了。

将所有的果实还给老树后获得第七枚果实（デクシチ）并且完成一个秘密任务，然后来到第十页与港口门前的シーシーちゃん对话，之后来到海边与墨镜男对话后得到名片（にわしのめいし），将名片交给シーシーち



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

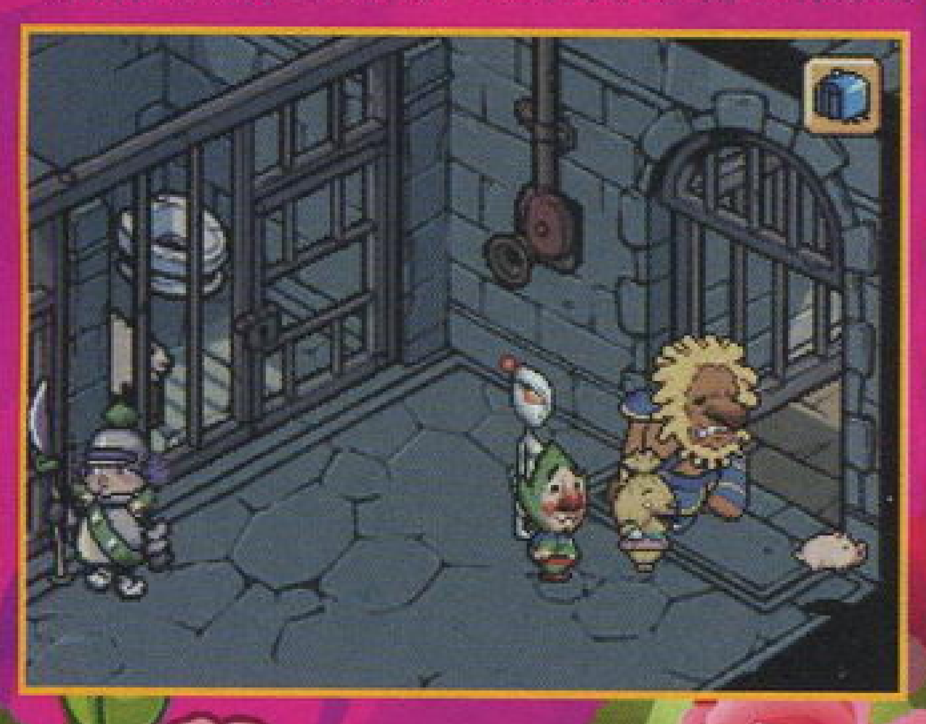
ゃん后跟随他来到海边，不过墨镜男的拒绝让シーシーちゃん十分沮丧。到天台将第七枚果实（デクシチ）交给シーシーちゃん，然后再次来到海边与シーシーちゃん对话后选择“リス”、“ペリカン”、“じんめんじゅ”，返回办证处发生剧情并完成一个秘密任务，再次来到海边时发现树已经长大了，并且得到了新的果实（ココちゃん）。返回第四页将果实交给老树，趁它流泪的时候用空瓶装满眼泪。

返回第十二页将药交给黄头发的人，和卫兵对话后就可以进入城堡里了。一直往里走，没有路就从左边的房间爬到屋顶，调查断桥处的机关并转动（まわる）出现新的道路，然后乘坐电梯来到1F与黄头发的人对话后得到特效药（とっこうやく），进入房间后对公主使用特效药（とっこうやく），救醒公主后自然就是送礼，剧情后进入下一章。





起床后来到街上，发现居然有人冒充我们的团队在城内大搞破坏，可是居然还没人发现对方是冒牌货……区区牢房怎么可能困得住35岁的大叔！离开牢房后赶紧向舞会的地点前进，不过白马王子再度出现打算坏我的好事，最终在狮子的帮助下我与小稻草和机器娘顺利进入城堡，之后的潜入并不顺利，在同伴牺牲自己的帮助下，我总算是到达了最后的目的地。不过此时我的心情并不愉快，虽然最后我也许能完成我自己的愿望，可这个代价却是牺牲朋友，这样的愿望不实现也罢。可是如果我现在就放弃，那朋友的牺牲岂不是就白费了么，怀着矛盾的心情我最终走进了舞会的现场。





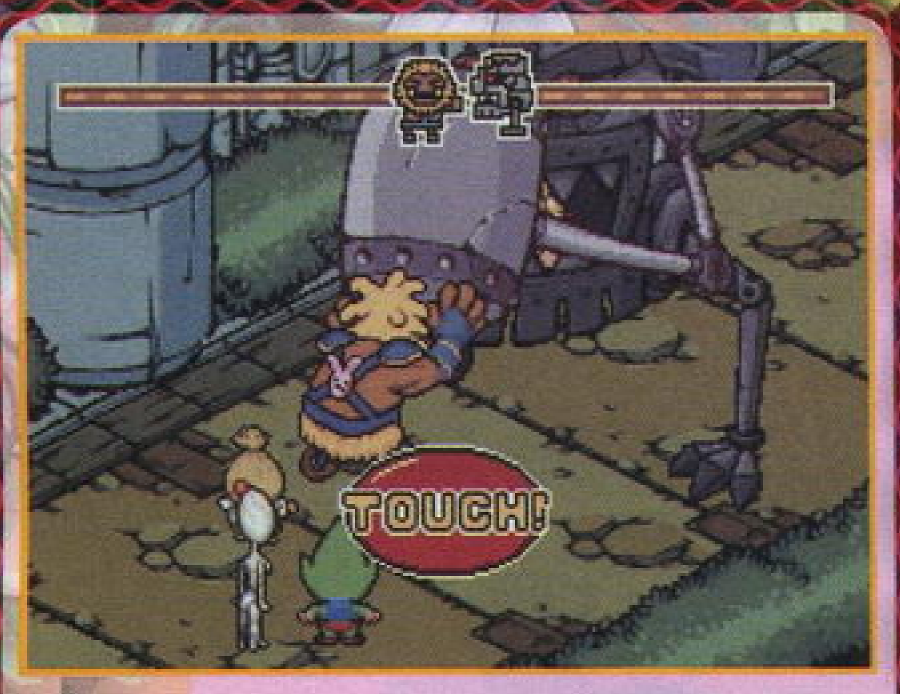
通过望远镜看过公主后出门来到大街上，发现街上到处都乱糟糟的，人群见到自己都快速跑开，来到城门发现原来是有人打扮成自己和同伴的摸样在城内搞破坏，连守门的卫兵都被那四人欺负得够呛。城内的卫兵赶来之前对方就逃掉了，结果我们成了替罪羊被关进了牢房。

和门卫说话后然后选择偷听（きく），然后返回第十二页，丘比特大叔那里有到了新货，有钱的话可以买点Lv3的礼物备用。赶走旅馆门口的猫，然后调查小洞使用稻草人的第一个技能捡到一枚戒指（だれかのユビワ），进入旅馆贿赂紫头发的女性，之后将刚才捡到的戒指还给她，与右边吃鸡腿的三人组对话后获得骨头（ほね），出门贿赂蘑菇女的狗，将骨头给狗就可以打破被封锁的心，之后便可以送礼物进行贿赂了。

贿赂完狗之后返回第十三页和女卫兵对话，女卫兵为了感谢庭格尔帮她找回戒指打开了牢房的门。出门后一直往前走，在雕像处遭遇白马王子，与他的战斗随之展开。一开始将视线往后，调查钉板左边掀起木板的地方，使用稻草人的第一个技能让稻草人来到大机器人背后，然后调查插头再次使用稻草人的第一个技能将插头拔掉。接着王子会让大机器人举起大锤，调查大锤后使用狮子的第二个技能，然后点击屏幕将机器人掀翻，使用螺丝刀拧掉机器人底部的一颗螺丝；大机器人拿出喇叭时使用稻草人的第一个技能钻进喇叭里，接着使用螺丝刀拧掉第二颗螺丝；大机器人拿出火焰喷射器后使用机器人的第一个技能将火焰反弹回去，使用螺丝刀拧掉第三颗螺丝；最后使用狮子的第二个技能将磁铁上的机器人拔下来后拧掉最后一颗螺丝结束战斗。

从侧门进城前，王子使用火箭筒再次阻挠众人前进，在众人即将被巨石压扁的时候，狮子挺身而出托住了巨石，进城后狮子脱离队伍。接下来要躲过卫兵的视线继续前进，站在中间不动的卫兵要趁他说话的时候从他视线的

www.plumbook.cn



反方向前进，来回走动的卫兵要在他背对我们最远距离时才能前进，第二批最后守门的卫兵在移动后视线会向下，因此要趁他移动到我们躲的柱子方向的时候赶紧跑到另外一根柱子背后去，然后趁他说话的时候进门。

往右走然后来到地下室，调查墙上的按钮选择第一项将电梯放下来，剧情后看书，找到喂鱼的方法，然后将特效药（とっこうやく）倒进装饵料的袋子里，取出（とる）混合好的饵料后对水池使用，然后对电鳗使用机器人的第二个技能，带上手套后调查电鳗，然后用触控笔来回在电鳗身上滑动。在给电梯充电之后乘坐电梯选择第一项，调查断开的线路后使用机器人的第二个技能，返回电梯后选择"チンクル"，之后机器人以自己为导体连接了电源，此时机器人也算是拥有了自己的"心"。

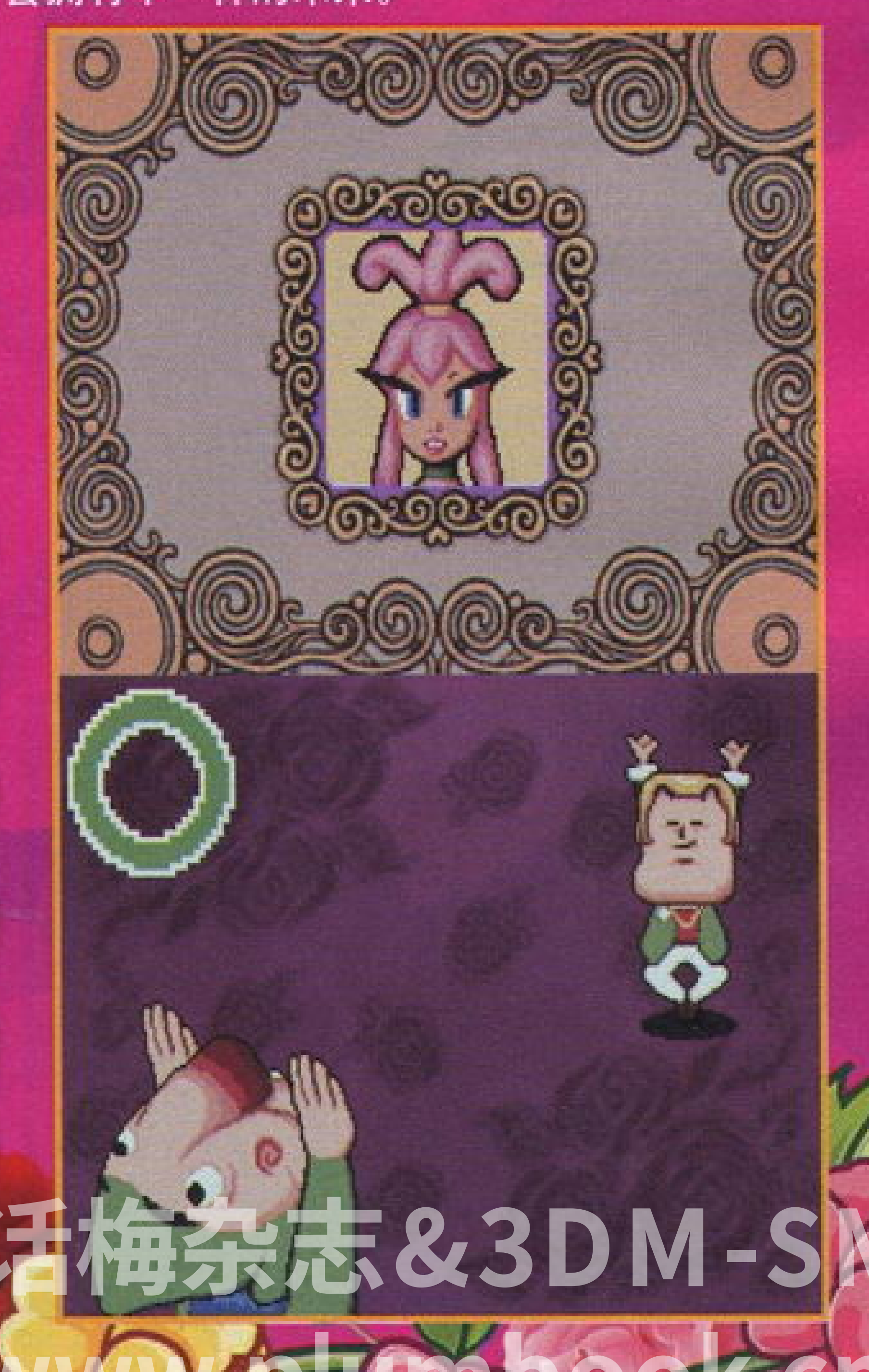
来到顶楼后先对窗户使用油瓶（オイルさし），然后打开窗户（あける）吹灭火焰，趁卫兵点火时绕道他背后调查（しらべる）放兵器的架子，然后将架子推到（たおす）砸晕守卫。去开门时发现门被锁住了，然后调查（しらべる）晕倒的卫兵找到钥匙，将地上的绳子（ロープ）捡起来后开门出去，对左边的挂钩使用绳子（ロープ）两次都失败后，稻草人会将自己和绳子绑起来，再次使用绳子后就可以控制庭格尔过桥了。在绳子上走动时每走一步身体都会失去平衡，因此要快速点击提示的按钮来恢复平衡，同时也要抓紧时间快速到达桥的另一头，不然稻草人会因为坚持不住而松手的。过桥后给稻草人松绑（ひきあげる），可是这个时候后面的卫兵赶来了，为了大叔的幸福，稻草人最终选择了松手，虽然庭格尔到达了目的地，可同伴一个个离开了自己却令他怎么也高兴不起来。最终来到大门前，在公主的帮助下终于进入了舞会，接下来就是最后的战斗了。

第十四页



在经历过比舞招亲的程序后，我终于来到了公主的旁边，可公主的一番话让在场所有的人大跌眼镜，可是能够亲到公主是我梦寐以求的事情啊，正在我把持不住自己行为的时候，同伴们纷纷登场并带出了真正的公主。被揭穿阴谋的黄发女显出了原型，这时我终于想起来她其实就是当时在电视里推销神奇书本的推销员，而她的目的则是为了骗那些未婚大龄青年进入书本世界后获得爱情的滋润，最后她再将他们爱情的力量据为己有。

在众人的协力下，我们最终打败了黄发女救回了真正的公主，而在和我一起的旅程中，狮子变得"勇敢"、机器人获得了"心"、稻草人拥有了"头脑"，而我则学会了如何获取妹妹们的芳心。时间快到了，我的罗曼蒂克之旅也即将结束，故事的最后我选择了心爱的她完成了最后的舞蹈，回到现实世界的我相信也会拥有不一样的未来。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



先用Lv2以上的礼物贿赂吧台旁的女人，然后从她口中得到关于舞会的消息，不过先要返回以前世界将眼镜娘和老师的关系搞好了才能顺利完成之后的舞会。首先来到第五页，从火车停放的地方来到地下室，首先将特殊类礼物ちょうとつきゅうB送给她打开被封锁的心，然后就可以送礼进行贿赂了。贿赂成功并搜刮完这里的物品后来到第三页，在小屋前贿赂老师，之后就可以返回第十四页参加舞会了。

从酒吧处的侍者那里拿一杯酒后就可以进入舞池找女性跳舞了。首先要在人群中寻找上屏所显示的女性，找到之后双击目标开始与绿衣男进行比舞，只要模仿对绿衣男的动作即可。

イオナ	
第一次	←、→、↑
第二次	→、←、↑
ライア	
第一次	←、→、↑、→
第二次	↑、→、←、↑
アズサ	
↑、←、↑、→、↑或↑、→、←、→、←	
センセイ	
↑、←、→、←、→、↑或→、↑、←、→、↑、→	

完成舞会后终于见到了公主，可是公主当众宣布要嫁给“英勇”的庭格尔，就在我们的大叔正想一亲公主芳泽的时候，机器人、狮子和稻草人出现在了众人面前并揭穿了假公主的阴谋。接着黄头发的女人毒倒了国王并绑架了公主，当然我们“英勇”的大叔自然是毫不犹豫地跳进（とびこむ）传送阵，接下来就是最后的战斗了。

进入传送阵发生剧情后会根据之前和五位女主角的好感度来决定最后战斗的HP，敌人第一阶段会不断召唤出动物来攻击我们，蜜蜂可以直接攻击干掉，毛毛虫要对其嘴巴攻击8次，蛇要攻击它的头部，不过要注意蛇背上出现的青蛙，当青蛙跳过来的时候要迅速干掉，其余空闲时间就要不断攻击召唤师颈部桃心附近的区域给她造成伤害，打掉对方第一条血之后进入第二阶段的战斗。

第二阶段要攻击对方头上的黑心，手上召唤出来的照片要及时打掉，不过不能攻击公主的照片，将对方HP减半后召唤照片的速度变快，并且许多照片一开始是公主，过一段时间后会转变成召唤师，在攻击黑心的同时要注意照片变化的情况，再次将对方的HP耗空后就能结束战斗了。

战斗结束后返回王宫，对国王使用特效药（とっこうやく）后终于圆满完成任务，不过随着黄发女的落败，我们的大叔留在书本里的时间也不多了。胖魔女开启了回到现实世界的通道，一直往右走到传送阵区域，为了完成大叔的愿望，五位女性都愿意和庭格尔跳上最后一段舞，接下来就由大家自己选择舞伴（さそう）完成最后的舞蹈了。



玩后感

整个游戏轻松搞笑，游戏里许多角色的动作和表情都让人忍俊不禁，不过游戏里从对话到道具没有一个中文，对日语苦手的朋友可能无法体会到细节的乐趣。游戏以另一种表达手法再现了经典童话《绿野仙踪》的故事，通关之后故事并没有完结，读取通关存档后就可以在书本世界里将所有未完成的事件进行补完，同时还可以将所有女主角的好感度培养到最高，为在书本世界里成为真正的万人迷继续努力吧。游戏通关时间约为15小时。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 伊娃　美编 Juxi

攻略透解 GUIDE THROUGH

G.I.JOE THE RISE OF COBRA THE GAME

推荐度 B

本作是以同期上映的同名电影为背景面制作的一款动作射击游戏，较之电影的剧情，本作有着大幅度的缩水。但是在战斗方面游戏可称得上是一款快节奏作品，加上扑朔迷离的悬念及多名角色可供选择，本作还是值得玩家们一试的。

NINTENDO DS

G.I.Joe特种部队 眼镜蛇的崛起

G.I.Joe: The Rise of Cobra

EA Games	ACT	2009年8月4日	美版
1～2人	512Mb	29.95美元	无对应周边

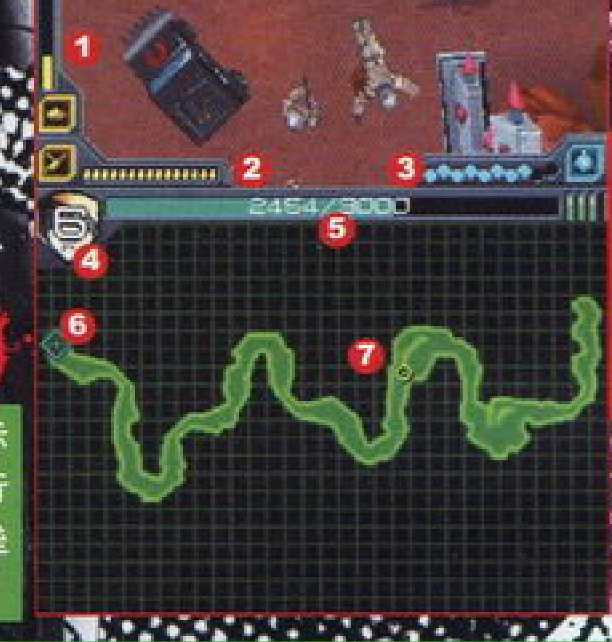
剧情介绍

本作在剧情方面并没有完全交代电影的具体情节，只是提取了其中的特种部队如何摧毁眼镜蛇组织恐怖计划的这一过程，对于整个事件的前因后果游戏中都只字未提，可能是为了符合游戏的具体内容吧。恐怖组织“眼镜蛇（Cobra）”企图征服世界，而M.A.R.S.集团竟也出现了叛徒并与眼镜蛇进行合作，美国政府为了保卫国家而组成了特种部队——G.I.Joe，部队由六名成员组成，攻击方式及能力都各不相同。而在M.A.R.S.总部，Hawk将军、Burkhart博士以及Breaker副指挥官将全程协助特种部队进行潜入工作。

M.A.R.S.：the Military Arms Research Syndicate的简称，军事武器研究集团。

主角操作

A	速移回避
B	主武器攻击
X	上下车
Y	副武器攻击
L	换弹夹
R	发动特殊技能
方向键	移动



界面说明

1 副武器计量槽，当槽蓄满后显示为白色时即可按Y键使用副武器进行攻击。威力较大，适用于轰炸堡垒等大型建筑或被敌军围攻时使用。

2 主武器的弹药计数器，使用主武器攻击时将消耗该槽，按L键即可更换弹夹，耗尽后若不继续攻击，稍等片刻后即会自动更换。

3 特殊技能槽，通过收集敌军掉落的勋章来积蓄该槽，积蓄的速度较慢，积满后按R键即可发动特殊技能，此时主角的攻击能力大增，基本处于无敌状态，但持续时间很短。

4 剩余接关次数，游戏一开始玩家只有5条命，在消灭敌人后偶尔会得到命数奖励，某些场所内也能收集到，但几率都不大。

5 经验槽，也是通过收集敌军掉落的勋章来积蓄该槽，积满后主角能力便会得以升级。最高四级，升至四级后便不会再升。

6 据点，即下一个目标位置。

7 主角当前位置。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

战斗系统介绍

游戏的战斗以射击为主，玩家只能操作主角在场景内行走，而跳跃、近身格斗等动作都无法完成。游戏以完全的俯视视角呈现整个游戏场景，这样的视角最大的好处就是视野开阔，无论敌人从哪个方向来都一清二楚。主角使用的攻击武器都只有两种：主武器和副武器，使用方法都相同，只是武器种类及能力不同。主武器属于普通的射击型，有着不错的连续射击能力；副武器大多是投掷的炸弹之类，不过每次使用后都会有一个冷却时间。无论是角色还是车辆，都没有血槽显示，角色在受到攻击时，屏幕周围会出现红色光晕，光晕颜色越深说明主角受伤越严重，此时一定要操作主角来到安全的地方进行回复或者按A键不停进行速移，从而在不受攻击的情况下进行回复。死亡后可以重新选择角色，并在死亡地点复活，但是当复活的次数用完后，就宣告任务失败，只有重新开始。



哨兵站/小哨所

都是敌人根据地。哨兵站是一座地面上的出入口，而小哨所则是地下通往地面的出入口。当主角靠近后，哨兵站和小哨所中都会有源源不断的敌军出现，一味与他们交锋其实是没有必要的，玩家可在第一时间将哨兵站/小哨所全部摧毁，摧毁后，该处就不再出现敌军。



装甲车/坦克

装甲车和坦克之类的辅助车辆在游戏中出现比较少，但是威力却大得惊人，防御力也很高。十字键控制移动方向，B键是主武器攻击，Y是副武器攻击。车辆在使用主武器攻击时得小心操作，每次连续射击的时间不宜过久，如果一次连续射击使得弹药计数器耗空则此时十分危险，敌军只要稍微攻击我方便会死掉。而副武器则相反，使用起来非常实用，使用副武器后副武器的计量槽会回复得非常快，而且副武器的攻击力很强，对于哨兵站或其他敌军建筑基本都是一击必杀。

安装传输设备

玩家在游戏过程中，很多关卡的主要任务之一就是要在敌方的各个网络终端上安装传输设备，这样Breaker副指挥官就能获取很多对攻克敌方要塞起着重要作用的信息。具体就是控制主角来到网络终端处停留一会即可，无需使用炮弹进行轰炸。

加速装

加速装是敌我双方都拥有的特殊服装，拥有加速装的角色可在游戏中随时进行速移，且在速移过程中，对方的所有普通攻击基本无效。所以玩家可借助此特殊能力，在受到猛烈攻击时进行回避或回血。敌军方面只有少数种类的敌军才拥有加速装，并且会自行利用此能力对我方攻击进行防御。

分子转移机

分子转移机（The Mass Device）是眼镜蛇组织拥有的一项高科技技术，使用时敌军即拥有瞬移能力，能够瞬间出现也能瞬间消失。在特种部队与眼镜蛇进行对抗的过程中，总部通过利用在敌方网络终端获取的信息渐渐研究出了该项科技，在游戏后期解救人质的关卡中有用到。

www.plumb...

人物及技能

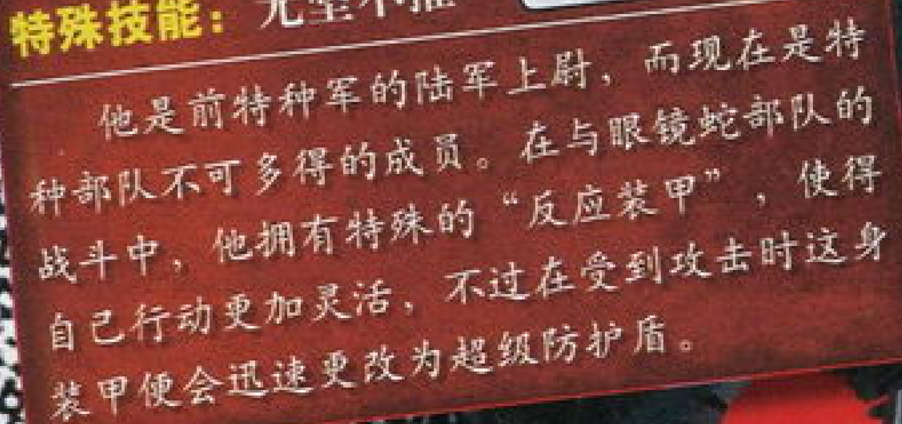
Duke

军衔：少将

主武器：突击步枪

副武器：手榴弹

特殊技能：无坚不摧



他是前特种军的陆军上尉，而现在是特种部队不可多得的成员。在与眼镜蛇部队的战斗中，他拥有特殊的“反应装甲”，使得自己行动更加灵活，不过在受到攻击时这身装甲便会迅速更改为超级防护盾。



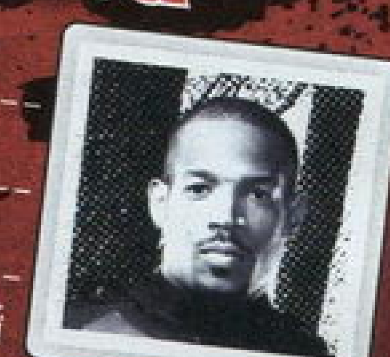
Ripcord

军衔：二级军士长

主武器：突击步枪

副武器：榴弹炮

特殊技能：压倒性的火力攻击



Ripcord是一名飞行员，也是Duke最好的朋友。在潜入眼镜蛇基地之前，他负责特种部队的远程迷你无人操作飞机，从而实时向队友传输数据信息。

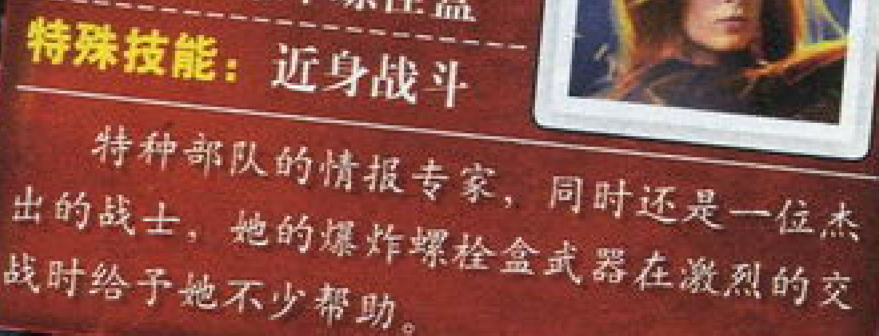
Scarlett

军衔：中士

主武器：十字弩

副武器：爆炸螺栓盒

特殊技能：近身战斗



特种部队的情报专家，同时还是一位杰出的战士，她的爆炸螺栓盒武器在激烈的交战时给予她不少帮助。

Heavy Duty

军衔：军士

主武器：自动链枪

副武器：反装甲地雷

特殊技能：大范围破坏



他在部队中以娴熟的战术技巧及强壮的体格著称，穿上防弹衣后的Heavy Duty变得更加强大和灵活。

Snake Eyes

军衔：保密

主武器：突击手枪

副武器：武士刀

特殊技能：无坚不摧



他是一位技术熟练的忍者大师，也是一位指导队员如何进行肉搏战的训练员。平时从来不说话。从小就接受过家族武术训练的他是眼镜蛇组织成员Storm Shadow的劲敌。

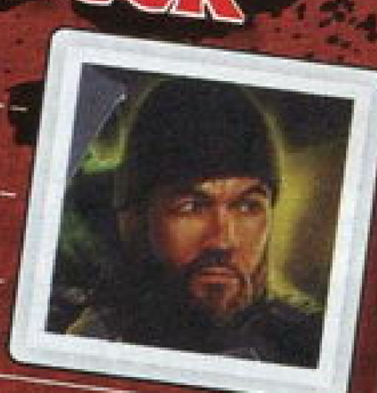
Shipwreck

军衔：三级军士长

主武器：冲锋枪

副武器：手榴弹

特殊技能：大范围破坏



Shipwreck是海洋战争专家，他接受过先进的海军作战训练，是一名副其实的海洋水手，比起陆地，他和他的鹦鹉Polly都更加钟爱辽阔的海洋。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

流程攻略

M00 Guard Duty

M.A.R.S.的叛军们正以其武器研究方面的最高水平与名为“眼镜蛇”的恐怖组织合作中，危害可想而知。而现在我们所要做的就是与M.A.R.S.领导班子密切合作，试图将这些不法分子镇压到底。M.A.R.S.组织的CEO——Adam Burkhart博士将携程指导我们。Heavy Duty将再次担负看守Baroness的重任，Baroness是特种部队与眼镜蛇在最近一次交战时抓获的。

战斗详解 本关中只有Heavy Duty一名角色可以选择。Heavy Duty来到监狱执行看守任务，不料眼镜蛇军队秘密入侵，双方开始交战，监狱警报亦被拉响。此时控制Heavy Duty来到地图上方，使用副武器将石墙炸开，进入室内关闭警报。谁知入侵的敌军越来越多，副指挥官正派遣Ripcord和Scarlett前往监狱协助。此时控制Heavy Duty来到石墙左侧指挥台处掩蔽自己，但就在救援同伴刚刚到达时，Heavy Duty被眼镜蛇军队挟持带走了，而且他们是瞬间就消失不见的。

M01 Bear's Paw

为了营救Heavy Duty并查明眼镜蛇恐怖组织的阴谋，特种部队的几名成员被派往阿拉斯加的Bear's Paw峡谷——M.A.R.S.实验室，其代号为Genesis，这里是主要的纳米技术研究基地。目前M.A.R.S.的叛军现已控制了Genesis研究基地，我方需突破其外围防御进入基地内部。

战斗详解 本关开始可以选择Duke、Scarlett、Snake Eyes、Ripcord这四名角色。敌方在途中设置了很多诸如铁丝网之类的路障，使用副武器即可将路障剔除。一路前行炸掉四个路障后到达据点一，使用副武器将此处的两个哨兵站全部炸毁。随后来到据点二，关键任务是要将该区域的3个防空导弹装甲车销毁。建议先将两个哨兵站炸毁，免得出现过多杂兵。任务完成后总部运输机成功降落并给主角支援了一辆装甲车，途中有不少敌方炮台，攻击力很强，一般要好几发炮弹才能搞定。来到据点三，因为道路狭窄装甲车无法通过，主角只能徒步前行，通往Genesis的入口正位于主角南边，要想进入就必须先要将地图尽头的两个能源站销毁，注意两个能源站中间有一座哨兵站。

M02 Genesis

为了从眼镜蛇军队手里夺回基地控制权，我方就必须要先行控制基地的安全防护系统。基地的安全防护系统的网络都是分开的，所以必须要在每个网络终端都安装传输设备。另外Genesis是研究具有危险性纳米技术的重要基地，千万别乱开火。

战斗详解 进入基地之后才发现这是一个陷阱，敌军数量众多而且不断刷新，通道两边各有一座哨兵站（注意千万不要向绿色纳米塔开火，否则必死）。继续前行来到地图右边的实验室，第一个网络终端就位于实验室北侧，注意右侧有两座哨兵站。先来到实验室南侧将能源站销毁，再前往北侧安装传输设备。出实验室继续向地图左侧前行，下一个实验室就是基地的净化室，其中也有两作哨兵站。最后来到地图最北侧的实验室，敌军火力非常猛，尽量避免靠近绿色纳米塔集中区，以免敌军火力将塔击中而形成大爆炸。此时应先将入口处的指挥台破坏，再迅速前往实验室左侧内室将另一个指挥台破坏。

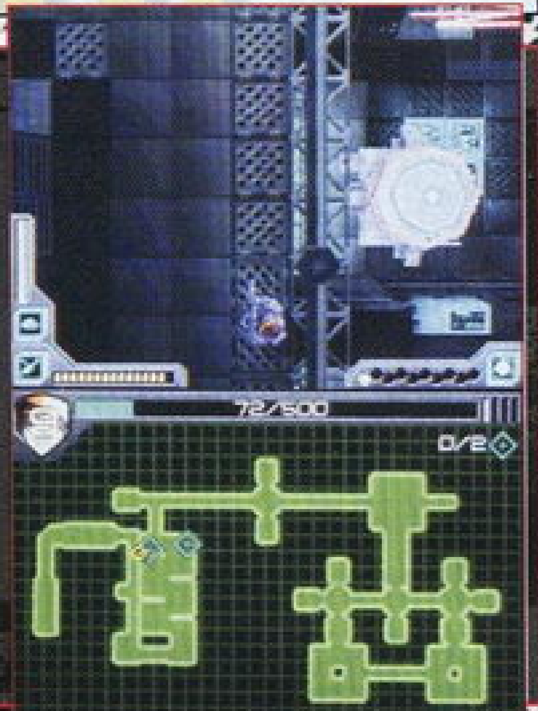
话梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

M03 Bailout

Heavy Duty被囚禁于基地地下层某处，这里曾是纳米研究人员的生活区域，但是现在似乎已经成为眼镜蛇组织的监狱了，我们要尽快找到Heavy Duty并将其营救出来。



一路前行，前往入口途中共有5座哨兵站需要摧毁，入口处有两座能源站，摧毁后入口安全门打开。继续往东，到达据点一，中央有一大型炮台，优先摧毁，另外该据点南北侧还各有一座哨兵站。上台阶后来到第二据点，该据点共有5座哨兵站，敌人数量非常多，很容易被围攻致死，靠近据点中央的炮台后按X键便可进入炮台，再利用炮台将哨兵站依次轰掉。接下来进入下一个安全门，此时得知Heavy Duty已经越狱，但我方无法进入其所在区域。将西侧房间内的指挥台炸毁，地图上便会显示其他指挥台的具体位置，将它们全部炸毁便可打开所有安全门从而到达Heavy Duty所在区域。



M04 Snow Valley

在救出Heavy Duty时，男爵夫人已通过雪谷逃回蛇巢。而通往蛇巢惟一的路便是那段由基地开始延伸的雪谷，且谷内早已布满敌兵。



本关中Heavy Duty回到队伍，因此共有五位角色可以选择。本关会遇上新型敌人——由白幽灵带领的忍者队。红色着装的忍者为普通兵，而白色着装的攻击力很强，较难对付。一路将遇上不少小哨所，但闯关难度不高，流程也很短。将两座能源站销毁后便到达蛇巢入口。

M05 Viper's Nest

原来眼镜蛇组织是利用分子转移机使得他们的士兵拥有瞬移能力，利用特种部队成员收集到的徽章便可黑客进入敌方的卫星系统，从而拥有同敌军相同的瞬移能力。



一路前行，途中有很多小哨所，小心对付。来到地图上的据点一，将秘密传送楼销毁后出现一辆坦克，在做好躲避的同时还要不时发射炸弹才能将其搞定。再往前到达据点二，将敌军全部消灭后即可操控对方坦克，之后的任务就是在5分钟的倒计时内开着坦克前往据点三将该处的4个能源站摧毁。途中会有很多路障，一路使用炮弹开路即可，但是敌兵数量非常多，如果坦克被攻击过度也是会直接Game Over的。

BOSS战 The Baroness

我方人员正竭力黑客进入对方电脑，但信号似乎受到了干扰，因而无法获得任何有用信息。而Baroness正在策划新一轮导弹恐怖袭击，我们得尽快将其制服。



这是一场对付Baroness的BOSS战，时间规定只有5分钟。Baroness拥有便携防护盾系统，启用时身上会显示绿色屏障，而且我方的任何攻击都是无效的。防护盾的弱点便在于，在使用的时候她自己的弹药也是无法穿越的，所以Baroness在实施攻击的时候就会取消防护盾，于是我方便可利用这个机会进行攻击。当屏幕上方红色的血槽耗尽时，Baroness被打败，导弹发射程序亦被关闭。注意在与BOSS交战时还会不时出现不少杂兵，建议按A键进行速移躲避，然后主攻BOSS。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

M06 Rolling Thunder

Breaker通过中转卫星已经破译了部分有关分子转移机的程序，很多信息基本都能同埃及那边同步。通过侦查发现埃及区域内已有大量军用设备，而特种部队所要做的就是密切查探M.A.R.S.组织在埃及的所有行动。

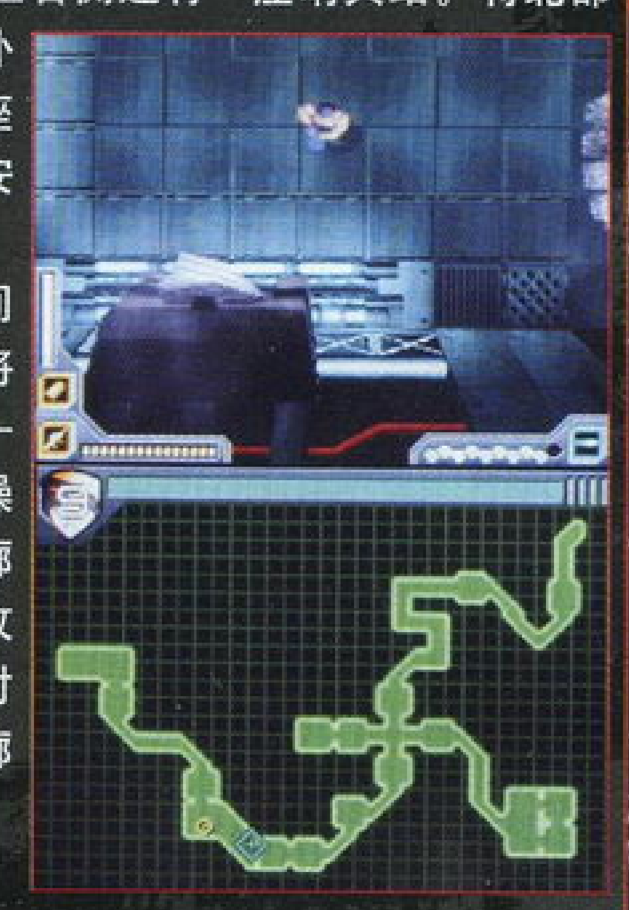
战斗详解 本关开始Shipwreck加入队伍。本关中主角会获得一辆坦克，来到第一个分叉点，下车步行进入据点一，此处共有三座哨兵站，全部销毁后再来到左上角的能源站，将其摧毁后安全门打开，在网络终端安装传输设备后返回原处坦克上。继续前往据点二，此处有两座哨兵站和一燃料堆，全部销毁后返回坦克。据点三入口处有两架联络塔必须要摧毁，然后将区域内的三座哨兵站和两座联络塔全部销毁后返回坦克。此时得知附近还有个隐藏基地，继续驾驶坦克前进，到达最后一个据点，下车将几个哨兵站全部炸毁后过关。

M07 Investigation

又一个秘密基地拔地而起，特种部队的总部通过卫星调查得知这个秘密基地是一片巨大而复杂的地下隧道，密室也很多。此次的目的是要弄清楚敌人在埃及这片荒芜沙漠中的行动目的。

战斗详解 开始的两间密室都只有为数不多的杂兵而已，第三间密室有一座哨兵站，炸毁后安全门打开，第四间密室内有两座哨兵站，密室右侧角落有一排障碍，炸毁后来到里面的网络终端安装传输设备。之后来到第五间密室，密室中央有一架火力威猛的榴弹炮台，非常难对付，建议在速移躲避的同时攻击。将炮台摧毁后第六间密室的安全门打开，此处只需干掉几个杂兵即可。第七间密室中有一座哨兵站，密室中央有一架可操作榴弹炮台。此时总部已经得到可靠信息，很多人质被囚禁在东侧的密室中，但是该密室的安全门无法打开。返回原处后再来到西侧的密室中，将密室中央的榴弹炮台摧毁后再在两侧的网络终端安装传输设备，东侧的安全门便会打开。

东侧密室中会遇见名为Neo-Viper的新型敌人，建议操作旁边的榴弹炮台攻击就能很容易将其击败（如果一味与之硬战会很吃力）。接下来进入内室，靠近人质后总部即会使用分子转移机将人质救走，北侧内室中还有两个人质，但解救后分子转移机出现故障。继续往密室北部行进，北部第一间密室中Neo-Viper再次出现，而且密室右侧还有一座哨兵站。将北部第二间密室门外斜坡下方的两座哨兵站摧毁后安全门即会打开，随后进入第三间密室，此处将出现两名Neo-Viper，建议操作主角站在走廊入口处进行攻击，以便红屏时可及时回到走廊回血。



M08 Canyon's Edge

M.A.R.S.的叛徒们欲为眼镜蛇组织发明一项新技术，于是他们便在埃及各处寻找Apep庙宇遗址，以获得某种制作原材料。目前遗址已被他们找到，我们沿着大峡谷悬崖边往上走即可到达遗址。



来到据点一，成功安装传输设备后再将坡上的能源站摧毁，此时敌方派来两部小型装甲车，摧毁后继续前行。一路只有简单的几个路障和少数杂兵而已，来到最后据点，敌兵数量多得恐怖，白幽灵也再次出现。建议不要跟杂兵进行过多周旋，主要对付白幽灵，几个回合后白幽灵自感不妙便逃走了。

评梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

M09 Apep's Temple

Apep之眼是一块巨大的宝石，体型约有小轿车那么大，迄今已有2800年历史。眼镜蛇也许是想利用该宝石制造出一种新型激光武器，也许是为了强化分子转移机的技术。现在眼镜蛇已经将庙宇包围了，接下来弄清楚他们要干什么才是关键。

战斗详解

从高台的中间位置往上走即可到达庙宇入口，但是入口却是封住的，要打开入口就必须要找到四座埃及方尖塔（黄色），找到后会有大量敌兵出现，如果能坚持20秒倒计时结束，任务就算完成。第一座方尖塔在地图的左上角，找到后再原路返回，第二座位于地图的最右边，第三座方尖塔位于地图的最上面（入口通道的侧坡上有一座能量站，摧毁后入口安全门即会打开），最后一座位于地图上第三座的下方。最后回到最初的庙宇入口即过关。

BOSS战 Firefly

特种部队一路追逐眼镜蛇组织来到Apep之眼所在地，却被告知Apep之眼在一小时之前就已被运走，只留下Firefly一人等候在这里对付我们。



战斗详解

Firefly拥有分子转移机的瞬移能力，而且还会部署威力强大的炸弹阵，要小心应对。地图上会显示Firefly的具体位置，待其现身后抓紧机会攻击他，但一定要时刻提防他随时放置的炸弹。虽然攻击间隙很短，但坚持就是胜利，当屏幕上方Firefly的血槽耗尽后即过关。

M10 Infiltration

通过窃听眼镜蛇组织内部的对话后得知，眼镜蛇欲进军亚马逊实施另一个任务，而他们的领导者也似乎渐渐浮出水面。

战斗详解

据点一处有一架联络塔需要摧毁，之后因为炸毁障碍门后触动了警报，所以必须要在1分钟的倒计时内将据点二的联络塔摧毁，途中共有两座哨兵站。据点三的摧毁目标是一架燃料仓和两座哨兵站，完成后将获得坦克，驾驶坦克顺利穿过入口的大门。接下来一路摧毁几座联络塔和几辆坦克后过关。



M11 Shutdown

眼镜蛇在一片巨大的露天采矿中心成立了一个新的基地，并使用采掘的铝土矿来制成某种新的辐射武器。



本关任务中首先要到达地图右侧的据点一将联络塔摧毁，途中有四座哨兵站。接着向地图左侧行进，据点二有两架铝土矿开采机器和矿石集装箱，据点三共有四架开采机器，全部摧毁后来到总入口。总部通过黑客进入敌方系统从而提供假情报，骗得敌方打开入口安全门，进去后将所有矿石集装箱全部摧毁后过关。

进梅奎书&3DM-SMV
www.plumbook.cn

M12 Unmasked

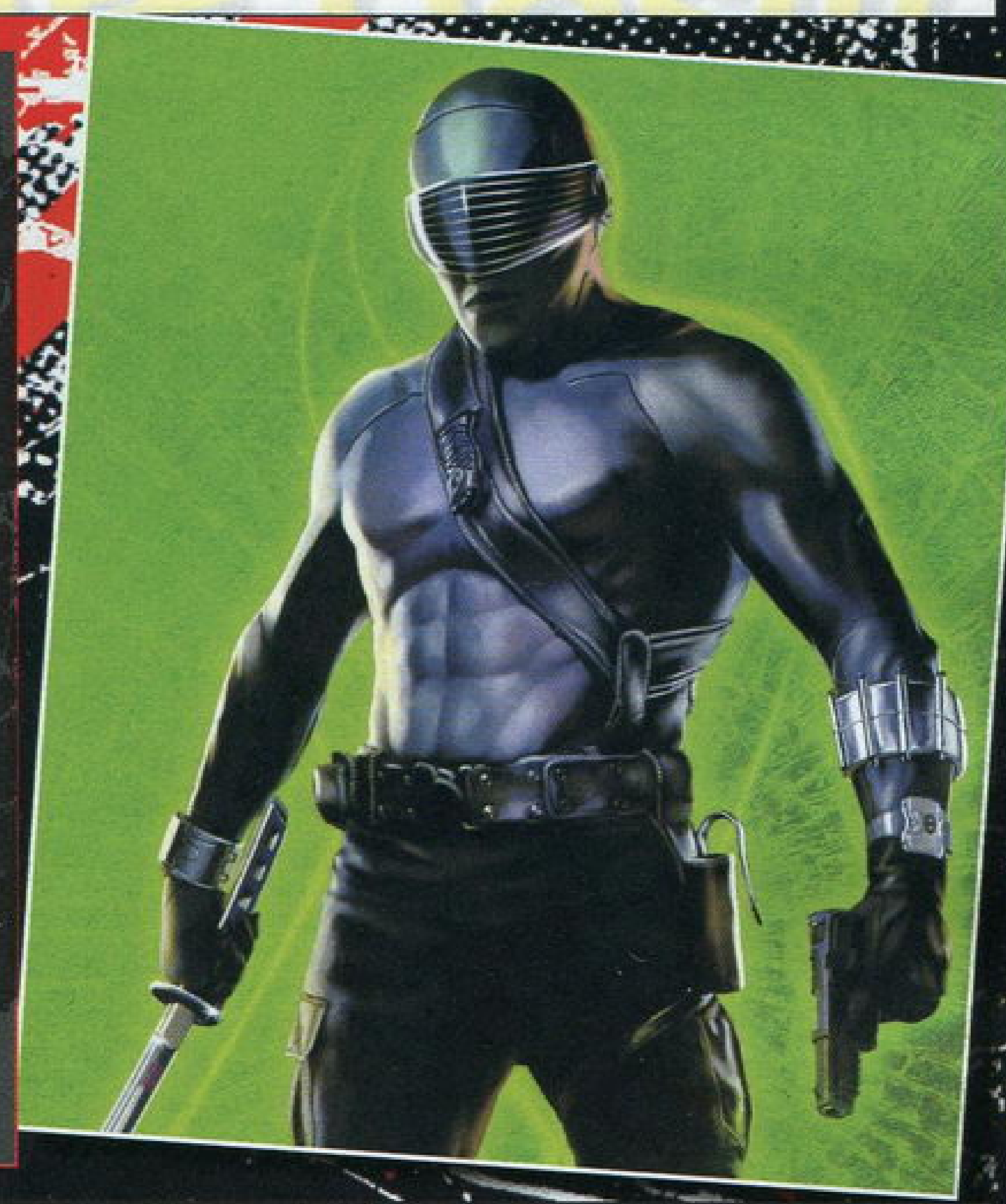
Adam Burkhart博士已经露出他的真面目，之前他一直伪装成博士假装帮助特种部队，其实他就是眼镜蛇的指挥官Destro。

战斗详解 本关的任务就是追捕Destro。前往据点一的途中有四座小哨所以及一架榴弹炮台，据点一有两座能源站（两边各有一座小哨所），炸毁后安全门打开。此时Breaker已经获知Destro的具体位置，只要按照地图上的指示即可追踪。接下来的途中会有很多小哨所，建议先找到小哨所并将其炸毁，否则杂兵不断，被围攻会很危险。来到一处分岔口，一定要走右边的那条路，因为左边的路上有Destro布下的陷阱。再往前又会来到一个分岔口，左边的是一片树林，进去后就会被杂兵群殴致死。沿着右边的路一直走，路上又有不少杂兵和小哨所，小哨所一定要炸毁，至于剩下的杂兵可直接忽视不管，顺利来到地图尽头后过关。

BOSS战 Destro

Destro欲与特种部队进行最后较量，我方应积极备战，小心对付。

战斗详解 本关BOSS战的难度非常高，建议操控副武器威力较大的角色进行战斗。与Destro近战后没多久，他便召唤了一辆重型坦克，火力相当猛，而且一旦触碰到坦克必死（此时坦克只会在一条直线上来回移动）。坦克的子弹攻击具有一定规律，可以利用此特点同坦克进行游击战。当Destro的血槽减至约一半时，Destro便会发射出跟踪导弹，好在击中后不会一命呜呼，玩家只能边回血边进行攻击（此时坦克会一直沿着场景边缘绕圈行驶）。当Destro的血槽减至约1/4时，坦克便会静止不动，我方可在坦克射程以外进行远战，只要不进入坦克视线范围，坦克是不会发射炸弹的，但是一旦被炸弹炸到就会死掉。血槽耗空后Destro利用分子转移机逃走了。



M13 North Pole

Breaker一直追踪Destro，他在逃跑后便回到了眼镜蛇位于北极的总部，但是这里似乎是个坦克集中营，到处都有坦克把守。

战斗详解 通过第一处路障后来到据点一，遭遇第一辆坦克，接着再通过第二个路障后遭遇第二辆坦克，建议就站在入口处等待坦克驶近再攻击。之后来到据点三，将此处的5架防空导弹车全部摧毁后，Wild Bill会驾驶着我方战斗机成功降落在区域的北边空地上，并给主角提供一辆装甲车。操控装甲车继续前行，途中有两座哨兵站及不少杂兵，通过最后一个路障后过关。

话梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

M14 Pay Back

这条隧道是通往分子转移机操控室所在的秘密基地惟一的路，但是眼镜蛇在隧道中布置了很多路障欲阻拦我方前进。

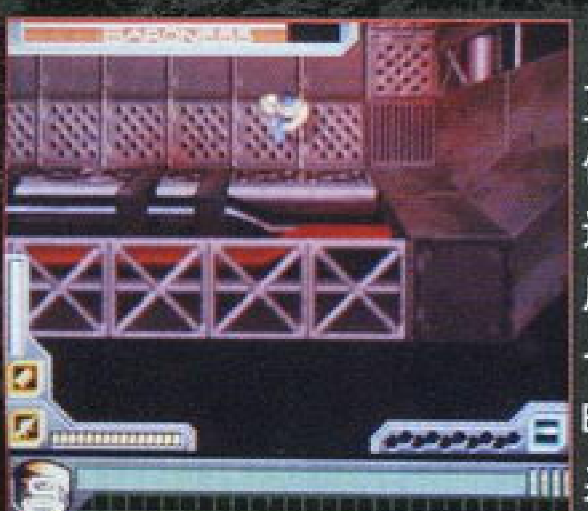


战斗详解 驾驶装甲车下坡后来到据点一，将地图上显示的两座能源站销毁（房间左右两边各有一座哨兵站），继续前行，通道两侧仍然有不少哨兵站。来到据点二销毁两座能源站后再往前走，会接连遭遇四辆坦克。继续炸毁一个路障后来到据点三，此处有两个相连的十字通道，每个通道中都会有两辆坦克，建议就将装甲车停在通道口进行攻击。据点四是个四方形密室，对角各有一座能源站，中间有一辆坦克把守，全部销毁后来到出口处过关。

M15 Serpent's Den

在到达分子转移机操控室秘密基地前，必须先要打败眼镜蛇组织中最优秀的三位成员。

战斗详解 前面的三个BOSS都将在本关中一一出现，所以本关攻关难度相当高。



沿着通道直行，路上没有任何杂兵，到达第一个密室后，要对付的第一个敌人就是Baroness，起初采用第一次BOSS战时的攻击方法便可轻松应对。但是当Baroness的血槽减至一半左右时，她竟然向Neo-Viper请求支援，于是现场就多了三个攻击力很强、拥有不死之身的特殊兵，所以接下来的战斗就只能在躲避特殊兵的同时对Baroness进行攻击了。

接下来在第二间密室中要对付的就是Destro，首先Destro会驾驶坦克左右行驶，且只在掉头时才会发射子弹攻击，所以当坦克行驶时是最佳攻击时机；当Destro的血槽减至1/3时，坦克便会发射大量跟踪导弹，并沿着密室边缘绕圈行驶，建议控制主角等候在出口通道深处，待坦克驶近时上前攻击一次，如此循环多次后，当Destro的血槽减至1/5时，坦克便会静止在密室中央，此时只要远程攻击几次便可搞定。

最后要对付的是Firefly，起初Firefly很少现身，而且在密室的各个地方都设置了炸弹。当这些炸弹全都被引爆后Firefly现身，但还是会频繁使用分子转移机进行瞬移，找到机会时玩家必须抓紧攻击。此战不建议近战，如果发现某方位有子弹射过来，就往那个方位丢掷炸弹，这样解决起来就会容易得多。

Boss战 The MASS Device

眼镜蛇指挥官Commander正独自一人待在分子转移机操控室，而特种部队恰是这个世上能阻止眼镜蛇的惟一希望。



本关是对付眼镜蛇指挥官Commander这个最终BOSS，但并不是直接与其交锋，而是阻止其进行进一步的恐怖袭击。进入分子转移机操控室，按照Breaker的指示依次在地图上标识的网络终端处安装传输设备，这样就能将操控台两边用于保护电子管的抗暴门打开，之后抓紧时间将左侧的电子管摧毁，那么分子转移机将不再受Commander的控制，而他的阴谋计划就此被摧毁。注意，本关的杂兵非常多，很容易遭围殴致死，而且将抗暴门打开后如果没有及时将内部的电子管销毁，则必须重新再安装传输设备，失败2次以上后，Commander还会召唤坦克来加强攻击。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

将眼镜蛇的恐怖计划摧毁后，特种部队已经成功完成了任务，此时游戏的特种部队篇已经通关，并解禁"眼镜蛇的崛起"额外关卡，该关卡中，玩家将扮演眼镜蛇组织的成员，进行复仇计划。

M16 Rise of Cobra

眼镜蛇指挥官发誓一定要进行复仇计划，第一步就是要将特种部队总部翻个底朝天！原来Commander是故意让手下被特种部队擒获，目的是为了破坏特种部队总部的电脑终端设备。

战斗详解 首先来到地图指示的据点一，在网络终端上安装传输设备，随后往地图左边前进，此时可驾驶据点二的坦克，将周边的杂兵和装甲车全部干掉。接着一路炸掉几个路障以及众多杂兵，来到据点三顺利安装传输设备。之后返回来到地图上的最南边，进了密室后才发现这都是特种部队故意设的圈套。炸掉两个路障后来到内室，注意入口左右两边的高台上以及入口对面的两个墙角各隐藏了一座哨兵站，摧毁后再按照右侧——左侧——中央的顺序将各个路障清除并顺利安装传输设备。之后要在2分半钟的倒计时内顺利到达地图左侧的出口，但是当主角到达出口时却意外地大叫了一声"Cobra（眼镜蛇）！"后就没了下文，这也许是游戏同电影一样，为了续作所预设的悬念吧！



玩后感 因为剧情的不全面使得系列新玩家或是还没有观看电影的玩家根本不知所云，而且任务目标单一又重复。游戏的操作手感是最大的缺点，无论是控制角色行走还是驾驶车辆，45度方向的操作会非常累。不过游戏画面还算干净，爆炸效果也让人满意，而且游戏后期的难度相当高，值得挑战。

www.plumbook.cn



《炽热之魂》是Idea Factory于2006年登陆PS2的一款S·RPG，同时也是“《新纪幻想》系列”的第三部作品，游戏在经过了Xbox360的移植后，于2009年7月23日再次登陆PSP，名称也更改为《炽热之魂 进化》，游戏在之前的基础上增加了新的人物，使得本来很饱满的内容更加丰富了，成为系列FANS不能错过的一款作品。





文 狮子王カイネギス（levelup.cn）
编 雷伊
美编 咕噜

PLAYSTATION PORTABLE

炽热之魂 加速 ブレイジングソウルズ アクセレイト	Idea Factory	S·RPG	2009年7月23日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

系统篇

基本操作

方向键	控制角色移动/控制光标移动
滑杆	调节游戏视角/移动
○	确定
△	开启系统菜单/显示道具和技能的详细资料/显示敌我双方行动顺序
×	取消
□	切换敌我双方单位头顶标记数值
L	切换地图高度表示/チャージ模式中减少所需要的AP
R	切换使用Hold模式/チャージ模式中增加所需要的AP
START	确定发动蓄力攻击/快速跳过剧情对话/显示战斗设定

状态菜单解说

ステータス	查看角色的状态和各项能力
装备	更换玩家身上武器和装饰品，要注意在切换装备的同时装备附带的オートスキル也会消失
スキル	查看或更换角色所装备的技能
オートスキル	查看或更换武器和装备附带的特殊技能
使う	使用道具来改变特定角色的能力数值
アイテム整理	查看道具进行整理或选择丢弃
ユニット整理	对队伍成员进行编辑和整理

城镇的基础设施介绍

开发所

在这里我们可以对武器装备进行强化，还可以抽出一些武器的自动技能。

强化：游戏中打倒敌人后可以得到EP，EP可以强化游戏中的武器和装饰品（アクセサリー），每件装备最大等级为LV5。装备得到强化的同时，装备上带的自动技能效果（オートスキル）也会得到提升。

装备开发：每个强化到LV5的武器装备都可以通过该选项来进化成更高级别的武器。初期玩家积累的EP可以用在后期强化

www.plumbook.cn

强力装备，战斗的难度也会随之降低。

クレイ变换：将特定的装备变化为可以装备的オートスキル，这类技能一般是增加基础能力的，需要武器强化到LV5才能进行，变化后的武器会消失。



クレイ结合：将两个相同属性的オートスキル结合，结合后的技能效果更大，还可以节省技能格数。

抽出：将装饰品的オートスキル抽取出来并装到其他的装备格子上。需要将该装备强化到LV5才能够抽出技能，且抽出技能后的装备会消失。

登录：强化到LV5的装备品可以通过此指令在商店注册，注册后商店会出售此装备。但是注册后的装备只能是道具店没有的，而且注册后该道具会消失。

合成所

可以将不同的道具或材料进行合成，从而获得全新的道具或者技能。后期的一些高级道具和技能只能通过合成才能获得。

合成：将任意2至4个道具进行合成并产生全新的道具。特定的组合可以获得较好的高级合成品，不按照特定合成的话合成后得到的道具是随机的。合成是游戏后期获得高级道具的主要手段。

リスト合成：通过合成书上所记载的方案进行合成。在菜单中显示为绿色的道具即为合成可能的道具。

スキル生成：将游戏过程中获得的素材通过合成变成全新的技能，合成可能的项目将会在菜单中用绿色进行表示。在指定的组合上点击L键便可以查看合成材料的详细资料。

道具店（アイテムショップ）

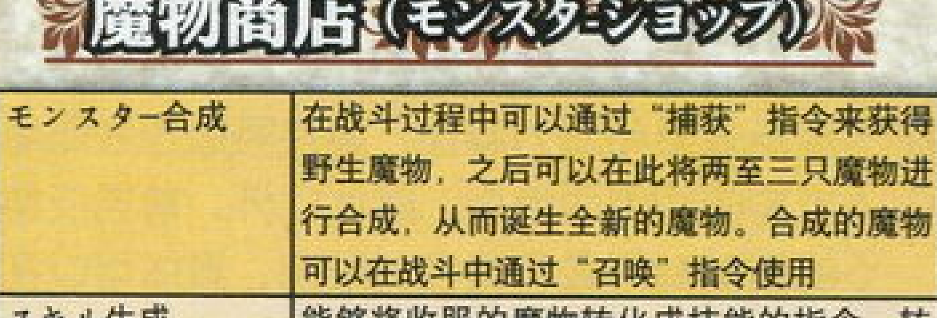
能够购入武器、装饰品（アクセサリ）和一些初级技能的场所。

工会（ギルト）

相当重要的场所，玩家能够在此领取任务并获得情报，可以说是整个游戏流程进行的关键，探索地点和触发事件都需要在这里打听情报后才能进行。

情报收集	收集游戏中的各种情报，在游戏中每隔一段时间都需要在这里打听一次，没有打听的话即使是探索出相应的地点也无法触发事件的
探索	游戏中发现新地点的主要方式，具体的探索方式可以参照地图探索部分
クラスチェンジ	当角色升到25级和50级后可以在这里进行转职，转职后角色会习得更高等级的个人技能，技能槽和基础能力也会有一定程度的提升
パーティーポイント	类似于角色提升等级后的ボーナスポイント，能够通过加成点数的方式对特定角色进行培养，游戏中可以通过剧情战后获得，或者是解开一些通り名时也会获得少许

魔物商店（モンスターショップ）



モンスター合成	在战斗过程中可以通过“捕获”指令来获得野生魔物，之后可以在此将两至三只魔物进行合成，从而诞生全新的魔物。合成的魔物可以在战斗中通过“召唤”指令使用
スキル生成	能够将收服的魔物转化成技能的指令。转化后的技能全部为“魔物”属性，而转换技能后对应的魔物也会消失



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

收集商店（コレクターズショップ）

コレクションファイル	可以查看全部“通り名”的获得条件，满足取得条件的通り名会在菜单中用绿色进行表示，通り名有点类似同类游戏中的称号，不过本作的称号作用非常大，很多关卡都需要特殊的通り名才能通过。在获得一个通り名的同时也会获得一定的WP、EP与PP数值
通り名	装备通过“コレクションファイル”获得的通り名，队伍一次最多可以同时装备四个通り名，装备时需要消耗一定数量的资金
アイテム変換	在战斗中，每当连击数达到50以上都会获得一定的チェーンポイント（Chain Point，简称CP）。在此模式下可以通过一定的CP值来获得一些难以入手的稀有道具
ポイント変換	将CP转换成WP，转换的比例根据队伍中的成员而定，是WP获得的途径之一

技能详细介绍

技能的种类

本作角色的技能种类一共分为四种，即普通技能（スキル）、个人技能（オリジナルスキル）、自动技能（オートスキル）以及潜在能力。而战斗中用来进行攻击和辅助的就是普通技能和个人技能，自动技能和潜在能力则装备后满足条件就可以发挥作用。



技能的装备条件

普通技能：普通的技能可以装备在角色的身上（ユニットスロット）和武器上（ウエポンスロット）两个位置，角色身上最多可以装备6个技能，初期可以装备4个，后两个空格需要角色达到一定等级后去工会转职后才会增加。而武器的装备个数根据武器而定。

个人技能和潜在能力：个人技能（オリジナルスキル）和潜在能力不用装备，习得后会自动装备到角色身上，满足条件就可以使用。

自动技能：自动技能（オートスキル）可以装备在武器、腕轮和项链上，每件装备最多都可以装备四个技能，具体个数要根据装备自身而定。

技能的属性的等级

1.技能中只有普通技能和个人技能有等级和属性之分，自动技能和潜在能力没有属性和等级之分。

2.普通技能和个人技能一共分为4个等级，属性则有14种之多，具体的属性可以根据技能前的图标来判断，而状态栏内也可以查看具体的属性，技能等级越高的技能效果和威力越强，属性等级也会随着技能的使用而增加。除此之外，普通技能的装备有等级和属性的限制，具体可以在装备的时候看出来，符合条件的技能才能够装备上去。其他技能则没有限制。

猎树杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

技能的取得方法

1.潜在能力随着角色等级的提升而自动习得。

2.个人技能需要角色到达一定等级后前往工会选择转职，之后单挑赢指定怪物就能习得该角色LV3和LV4级的个人技能，同时会增加角色的普通技能槽。

3.普通技能需要在城市的合成所选择技能合成后获得，合成技能需要消耗指定的材料，而材料则可以通过打倒各种怪物来获得，一些基础技能也可以在商店中购买。

4.自动技能需要从装备上抽取，抽取可以在城镇中的开发所进行，抽取的条件是必须先将该装备强化到最高的LV5，抽取后原装备会消失，此时才能将各种技能装备到装备的空格上去。

大地图搜索和WP

大地图指令一览

ステータス	查看角色的状态以及更换角色的装备
移动	在已经探索出的地点内移动，用滑杆也可以自行移动
指南的书	查看游戏中的基本系统等
图鉴	查看游戏中的各项收集要素，例如奥义列表或角色图鉴等等
战斗日记	储存或读取游戏进度等





探索

本作的城镇和冒险地点都需要玩家自己探索出来，而探索成功需要以下几个条件：

1.探索时需要消耗一定的WP，WP除了可以通过特殊剧情获得外，还可以用连击后获得的CP在城镇中交换成WP。

2.探索前需要在城镇的工会处打听相应的情报，不然就算是位置对了也无法探索出来。角色的能力也会影响探索的成功率，能力太低的话就算是满足以上条件也有可能无法探索到。

3.探索一次最多可以派遣三名角色前往，每名角色的探索等级都不一样，等级越高的角色探索时消耗的WP越高，但探索时的范围也越大，反之亦然。

4.除了地点外，探索还可以发现道具和装备，成功率根据探索角色的能力来决定。

5.探索可以用S/L大法来降低探索消耗的WP。



野外行动模式

基本操作

方向键	控制角色移动
滑杆	调节游戏视角
○键	确定/调查
×键	取消
△键	调出系统菜单
□键	使用特殊动作

当玩家探索出野外地图后可以随时进入，之后可以通过不同的指令来进行解谜活动(左上方的行动指令)，解谜时的行动指令还可以通过装备“通り名”来增加。行动中画面右下角的遇敌槽会不断增加，满100%时就会强制进入自由战斗（Free Battle）。除此之外每个地图都会有数个版面，通过解谜可以进入这些版面，许多隐藏角色或物品都隐藏在里面。

酷俩杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

战斗杂项解说



战斗菜单详解



移动	移动当前角色
スキル	使用角色的技能进行攻击或辅助，按R键则是进行单人连携模式
チャージ	蓄力攻击模式
アイテム	使用道具，根据道具的种类不同消耗的AP也不同
召唤	召唤怪物作为我方单位登场，五回合后该怪物会自动消失。在装备特定的“通り名”后一次可以同时召唤多个不同怪物。召唤的怪物可以在野外通过捕获或モンスターショップ中合成后获得
ステータス	查看角色的状态
待机	结束当前角色的活动

技能的使用注意事项

1.普通技能和个人技能使用时要消耗一定的AP，除此之外还有范围的限制。注意每一次攻击时一个技能只能使用一次。

2.个人技能除了要消耗AP外还要消耗SP，SP槽位于角色AP槽的下方，需要通过不断攻击与被攻击才能积累，积累满后根据技能的等级消耗相应数量的SP，例如LV3的个人技能就必须消耗3条SP才能发动。

3.技能在选择释放时可以按下R键进行锁定，锁定后角色可以一次性消耗完所有的SP来选择技能打击锁定的敌人，这样的好处在于可以形成连击增加伤害，并增加敌人掉落道具的概率等等。

蓄力攻击

蓄力攻击又称连携攻击，是多名角色同时对一名敌人进行集中攻击的手段，当玩家选择了蓄力指令后先锁定要攻击的敌人，再按START选择蓄力指令就可以让角色进入蓄力状态。之后再由下一名角色继续锁定，最多可以让出击的角色全部锁定同一目标。直到玩家决定发动攻击时就可以选择“发动”开始攻击。蓄力攻击的好处在于能同时对一名敌人造成更多的伤害，还可以增加连击数来获得CP或形成威力较大的奥义等等，是游戏中击破强敌的重要手段。注意蓄力状态中如果被锁定的敌人进入行动状态或自身遭受攻击、回复时都会取消蓄力状态，还有蓄力中的角色如果在下一次行动前还没有发动连携攻击的话蓄力状态也会在再次行动的时候自动取消。





话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

奥义

奥义无法直接使用，战斗中将不同的技能连接在一起释放就可能形成奥义，奥义的威力比组合前的技能都有所提高，组合奥义后的方法多种多样，可以通过自己组合外还可以通过购买奥技书获得，奥义有等级之分，等级越高威力越强，注意LV4的奥义无法购买，只能自己组合出来。

BREAK值

战斗时每个敌人都有一个“攻击耐性”，通过其HP槽下方的绿色线条表示。使用攻击将不同敌人的弱点属性（冲击、破坏或贯通）攻击后，其耐性值会随着攻击的进行逐渐降低为零，此时如果继续进行蓄力攻击的话，则会对该敌人造成极大的伤害。合理使用BREAK是游戏中轻松达成Over kill的关键。

关于角色的培养

每名角色在提升等级后可以获得一定的数量的“ボーナスポイント”。通过该数值可以在角色状态画面任意提升此角色的各种成长属性值。每项能力最高可以达到999，初期建议玩家尽量提升VIT值，因为这个数值和角色升级时提升的HP最大值有关，否则后期HP很少会不利于攻关。

Over kill

当攻击对敌人造成的伤害大于敌人最大HP和现有HP的总和时，屏幕上会出现Over kill的字样。在此状态下消灭敌人的话获得敌人身上道具的概率会成倍地往上翻。熟练掌握Over kill后打倒BOSS会获得非常多的道具，也是后期获得珍贵道具的途径之一。



关于角色的死亡

战斗中如果我方角色的HP变为0，会进入战斗不能的状态（灵魂状态）。该状态持续三回合后，角色的灵魂会消失并进入“濒死状态”。战斗后，濒死状态的角色会自动消耗与该角色最大HP相同数值的金钱复活，并在随后的第一场战斗中无法出战。不过在自由战斗中败北不会导致Game Over，只会强制退出大地图，但由于失败后参战的角色都会强制进入濒死状态，因此一般不要轻易放弃战斗。

Good Ending流程攻略

1 废墟

胜利条件：敌全灭
失败条件：ゼロス死亡

作为游戏的初级关卡，本关的难度非常低，玩家可以多熟悉一下游戏的基本操作，由于蓄力攻击目前还无法使用，因此可以多用R键锁定同一目标使用技能进行连续打击，AP全满的情况下一组连续攻击可以击破一个杂兵，BOSS不会移动，HP也比较高，将杂兵全部消灭完毕后再单独对付BOSS能够减少不必要的伤害。

诺睿系达ROM-SMV
www.plumbook.cn

2 オールドロード

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

剧情结束后前往新的地点オールドロード，本关的敌人数量大幅增加，不过我方也有三名新的成员加入，战斗时注意不要让单个角色冲上去，这样会比较危险，特别是アデル这样实力比较弱的角色更是要注意。本关开始可以使用蓄力攻击了，三连携的话100%能够消灭一个敌人，不过使用的时候要注意观察角色的攻击范围，アデル和レ·ゲエン的初级技能攻击范围只有1格哦，另外注意高低差过大也会导致无法使用技能进行蓄力攻击，其次要注意最后出现的蜜蜂型魔物，它的攻击会附带麻痹效果，中了的话一定时间内会无法行动。

3 ノア·シュラン

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

剧情过后可以多次反复进入ノアシュラン和オールドロード两个地点，一共可以拿取四、五次道具和各种点数(从地图上也可以看出来，城镇旁边有星号标志的话就表示有事件可以触发)，之后可以使用WP探索地图了，进入ノアシュラン工会（ギルド）后选择探索指令，将ノリアスの森探索出来就可接着冒险了。不过此时也可以前往オールドロード收集PSP版新增加的隐藏角色。

オールドロード 新增隐藏人物

隐藏角色加入方法

1.进入后在第一层开始自由战斗，并在战斗中打破地图最上方的门进入第二层。

2.在第二层依次搬动三个木箱，并利用木箱通过楼梯上无法通过的区域到达最上面的传送点(注意搬木箱的同时可以跳，将木箱搭在楼梯上并跳上去就可通过障碍物体)。

3.到达第三层后进入自由战斗，战斗中打倒地图最上方挡路的铁块并结束战斗就可以爬到后面的楼梯上进入研究所，注意梯子要选择“登る”的指令并跳上梯子才能够爬上去。另外本关的敌人比较多，平均等级在LV8左右，等级不够的话可以练练级再来。

4.进入后就会遇到PSP版新增的角色ヒロ、リユーンエルバ和ロゼ三人，三人的等级在12左右，实力比较强，我方等级不够的话很容易被其秒杀，建议全员先集中力量攻击リユーンエルバ，使用蓄力连携的话很容易将其击破，之后再攻击ロゼ，ヒロ则放到最后击破，回复成员专心在后方负责回复工作。战斗中尽量将三人分开，将威胁降到最低。击破三人后她们会加入我方队伍。

4 ノリアスの森

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

森林的位置在ノアシュラン同一块大陆的右上角处，依旧是比较简单的杂兵关卡，本关的地形比较大，而敌人则比较集中，初期先消灭掉大部分敌人后再留下一到两个敌人进行连携来赚取一点CP。另外可以多尝试一下不同的技能组合来发动奥义，能够大大加快攻关的效率。

酒梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

5 ノアシュラン

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

消灭完ノリアスの森的杂兵后发生剧情，之后回到ノアシュラン会自动发生委托战斗，本关主角ゼロス和レ・グェン会强制出击，战斗开始后队伍分成左右两队，由于从右边才能够前进，因此左边的队伍将初期敌人消灭后可以向右方前进，本关的敌人大部分是行动速度很快的盗贼，攻击范围也相当大。一定要多使用蓄力快速消灭一定的数量以减少威胁，当然玩家也可以采取防守的方法来击破敌人，所有的敌人都是会主动出击的。另外最后一名盗贼首领以及巨人建议使用高连击击破，这样可以拿到增加能力最大值上限的药品。

6 光の森

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

位于ノアシュラン的右下角（位于同一区域），进入光の森后先用“运ぶ”指令将两个箱子搬到左下角的平台上，然后使用跳跃跳上平台后前往新的地点“绿沙”，刚进入这就发现一个猫娘正在被怪物围攻。本战敌人的平均等级在LV12左右，挑选最强的成员出战吧，猫娘シオラ实力非常强，基本不用担心她的安危，战斗开始后先向シオラ的位置移动，将攻击比较强的兽族ヘルドッグ干掉，接着逐个消灭会远程攻击的魔法师。注意シオラ的技能是2格攻击距离的，平时没事别站在怪物附近，她攻击的时候可是六亲不认的。

7 ガレーナエリア

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

回到ノアシュラン工会后继续探索，先在工会选择“梦见る箱入り娘”可以得到沙漠都市アルハバート的情报，之后选择探索，先将右上角的ガレーナエリア区域探索出来，在该区域的东边就可以探索到都市アルハバート，右边可以发现“沙漠”，进入沙漠后发现一个女孩子正在被怪物袭击（主角怎么就老遇得上这样的事）。战斗开始后我方会处于地图的高台上，四周的敌人还非常多。不过本关对已经通过“光の森”的玩家基本不会有什么太大的问题，要注意的是本次的怪物会使用异常状态攻击，草型怪物的催眠和蜜蜂的麻痹要多注意，而史莱姆会抽取我方角色的HP，回复术士尽量不要往上冲，这样会比较安全。ノエル会主动向我方靠拢，一路下去将下方的怪物消灭后就可以结束战斗并让她加入队伍。



8 パズマ遗迹

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

回到ノアシュラン工会可以打听到新的情报，之后探索ノアシュラン的上方位置就会出现新的地点パズマ遗迹（如果探索没有出现的话建议提升一下队伍的等级，遗迹内的敌人实力也比较强，能够提升到LV13左右最好）。进入遗迹后会遇到三人组。本战敌人实力非常强，虽然等级只有6但是血都非常厚，建议玩家先集中攻击ケイ，她会最先冲上来，之后可以击破ヴァン，将他消灭后基本就没什么威胁了，对付他们尽量用Over Kill吧，这样能够最大程度地获得他们身上的道具。

ROM-SMV
www.plunbook.cn

9 ヴァランソワール

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭或アリア死亡

从遗迹出来就可发现アルハバート有新的剧情，进入后可以得到一些点数，接着前往工会选择“强面の用心棒”就可以打听到新地点ヴァランソワール的情报。先将沙漠地区相邻右下角的一块狭长区域探索出来，接着探索该区域的中央位置就可以发现ヴァランソワール。进入后会发生剧情，本次的战斗アリア会强制参战，失败条件也追加了アリア战斗不能，这次的敌人等级很高，不过由于地形原因大部分敌人都比较分散，最初可以聚在一起等敌人一个个冲下来。杂兵中的小妖精要注意，不但会使用睡眠魔法还会回复大量的HP，一定要用蓄力攻击将其一回合干掉，将初期会移动的敌人全部消灭后就比较简单了，不过后面三个不会移动的敌人处于很恶心的地形内，我方成员都只能一步一步前进，因此这半部分的进度会非常慢。

10 港町グルウィア

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭或アリア死亡

战斗结束后回到アルハバート，先将ヴァランソワール右边最临海的ロギオンエリア区域探索出来，然后再探索该区域最下角可以找到サンライオの森，注意在ヴァランソワール的正上方还可以探索到“异界の门”，这里是专门给队伍锻炼等级的地方，随着队伍平均等级的增加还可以前往更深的地方，将ヴァランソワール所有的情报打听一遍后可以在“サンライオの森”区域的最右上角探索到“港町グルウィア”，进入后会发生剧情，村长会委托众人帮忙进行村子的警备，可以选择第一项接受委托，但目前还无法完成委托，最后前往以前的村庄打听所有的情报可以在“异界の门”区域的左下角找到“ベナード溪谷”，还有大地图最右上区域的カイゼルオーンエリア可以探索出“ボコホコ山火口”，这几个地点都有剧情触发，无论先到哪个地点都不会影响剧情，笔者选择的是先前往サンライオの森。

11 サンライオの森

胜利条件：ケイ、ヴァン和ブリジッテ以外的敌人全灭或者敌全灭
失败条件：我方全灭



进入森林后先搬运石块垫脚，然后到右下角的传送点传送至サンライオの森2即可触发剧情。本关的地形比较大，不过敌人都比较分散，除了三人组外还有其他的怪物会参杂在队伍里面，注意本次的任务虽然不是打倒三人组，而且他们也不会主动攻击我方（除非周围完全没有敌人的情况下），不过由于三人身上都有比较好的道具，因此还是尽量将其Over Kill比较好。新的敌人中幽灵系的杂兵会降低我方的能力，不过威胁不大。由于三人组会主动攻击敌人，可以留下一个移动力高的角色在后方牵制一名敌人。这样就可以多争取回合数消灭三人。将敌人全灭或者击破所有怪物后完成战斗。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

12 ベナード溪谷

胜利条件：ケイ、ヴァン和ブリジッテ以外的敌人全灭或者敌全灭	
失败条件：我方全灭	

完成战斗后回到港町グルウィア会发生选择礼物的剧情，三个物品随便选那个都影响不大。剧情结束可以获得一堆道具，之后前往ベナード溪谷会再次遇上三人小队。本次的战斗依旧不用打赢三人就可以过关，不过为了他们身上的道具还是值得花一下功夫的，初期开始的敌人可以不去碰他们，一直往三人所处的高台上前进。他们本次的等级都在12级以上，想要打倒他们有一定难度，依旧是先击破最先冲下来的ケイ，之后干掉ブリジッテ，剩下一个就没什么问题了。



13 ボコホコ山火口

胜利条件：敌全灭或者击破ブリジッテ
失败条件：我方全灭

与三人小队最后的一战，本关的难度非常的大。敌人的平均等级都在20以上，进入前最好将队伍的等级提升到18级左右会比较好打一些。战斗依旧是杂兵和三人组混合的乱斗，一开始ケイ会有很高几率向地图右上角移动，我方队伍追上去可以用蓄力消灭她，之后再前往地图中央干掉剩下的两个人，注意ブリジッテ要放在最后来攻击，否则将其打倒后就直接结束战斗了。新的杂兵型敌人巨人的体力和攻击力都非常高，尽量离远点让它们优先攻击三人来互相消耗体力，ヴァン的HP大概有9000以上，起码要用两次五人蓄力才能干掉他，当然如果实力不够的话还是消灭怪物或者ブリジッテ直接过版好了。

14 港町グルウィアの郊外

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

在港町グルウィア和サンライオの森都会出现新的剧情，笔者选择的是先前往港町グルウィア。本关的战斗难度比较大，敌人全部是不死系的，而且皮坚肉厚。由于地形的原因，战斗对我方不太有利，因此建议可以按兵不动等敌人主动送上来，杂兵中要优先注意小恶魔，它会使用远程攻击不说，而且攻击还附带异常状态，只要距离够的话经常会在高平台上偷袭我方，因此一旦将其引到攻击范围内就猛攻吧！

15 古代の遗迹

胜利条件：敌全灭或消灭BOSS
失败条件：我方全灭

完成战斗后再次进入港町グルウィア就会触发战斗，本关可以出击6名成员，难度同样很大的一关，主要是因为敌人比较多，而且我方一开始就被分成了两队，战斗开始后两队成员应该向同一个方向前进，全部聚集到地图的一端后再逐个击破冲上来的敌人，杂兵中草型的敌人要优先消灭。至于BOSS石化鸡的攻击倒是不算高，不过要是夹在其他敌人中间那就很头疼了。它的HP有5000左右，五个人全力连携的话可以一次干掉它。

炽热之魂 加速

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

16 サンライオの森

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭或150回合的经过或リーザ死亡

进入サンライオの森会先发生一段小剧情，然后依旧是前往サンライオの森2，一进入这里就会发生战斗。本次的敌人是皮坚肉厚的量产型机器人，每个机器的HP都有3000多，而且它们的移动力以及攻击范围都大得一塌糊涂，鉴于本关有150回合的限制，因此只能采取速攻策略，先将会主动出击的机器干掉，



再从中间向上方移动解决几个不会出击的杂兵，战斗到一定程度时リーザ会出现在地图的中央（回合30至100之间），此时的失败条件会追加リーザ战败，她的实力只能算一般，因此要时刻注意帮她回复体力，过关后リーザ正式加入。

17 ボコホコ山火口

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭或三人小队战败

本战稍微有点麻烦，一开始先前往ボコホコ山火口将两个岩石用技能打碎，然后进入自由战斗将挡住最边上的一个箱子的石头打破，结束战斗后依次将三个箱子叠成如图状后跳上高台进入“熔岩洞”，本关的目的变成保护三人组。战斗开始后三人会处于地图的中央位置，我方应向他们的方向靠拢，敌人还是和之前一样的机器人，弱点是魔法，几个魔法师的魔法可以好好派上用场了，注意场地中央的敌人也会主动攻击三人小队，时刻注意他们的HP并给予回复。战斗结束后三人小队加入我方。



18 アルハバート

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

从火山出来后可以发现地图上会出现数处剧情点，依次进入グルヴィア、ヴァラノワール和アルバハート后会发生大量剧情并获得不少好东西，全部完成后再次进入アルハバート就会发生战斗前往火山，敌人大都很分散，且全部都会主动出击，我方只要站在原地即可轻松获胜，不过要小心新出现的土魔法生物，他们的攻击力和血量都比较厚，尽量使用连携一次消灭，使用Over Kill的话还可以得到不错的素材。

19 沙漠

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

出アルハバート后会发现数个新剧情，此时记得回到ノアシュラン打听一下情报，地图上会再次亮起パズマ遗迹，不过可以先不忙着进入，一路返回沙漠就会发生新的战斗。敌人的移动范围和攻击都很高，HP普遍在6000点以上，对付他们还是要以魔法为主，战斗开始后我方被敌人包围，尽快向下方狭窄的区域撤退，敌人大都会自己冲上来，将下方的敌人消灭后差不多高台上的敌人也会冲下来了，守在两个区域的狭窄入口处可以轻松将其歼灭。

游侠&3DM-SMV
www.plumbook.cn

20 パズマ遗迹

胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方全灭或神秘女子死亡

战斗结束后连续两次进入アルハバート，会发生数个剧情并出现两个新的地点バージス王国和カウル村。不过目前不用急着去，先前往パズマ遗迹会发生剧情战斗，敌人依旧是神秘的机械兵，不过这里的杂兵明显比之前的要弱上许多，由于遗迹的地形高低差很明显，连携起来会有一定的困难，魔法师不要冲得太快，不然被围攻会死得很快。大部分机械兵怕魔法，还有连打和特殊属性也是其弱点。战斗到50回合左右会有一名神秘女子登场，她会暂时加入我方战斗，不过要注意她的HP，死了的话会直接Game Over的。



21 ジャブル沙漠

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

先到アルハバート打听情报，之后探索アルハバート旁边的那块区域中间偏右位置可以找到ジャブル沙漠。刚一进入众人就遇上了劫色的盗贼，本关的战斗地形和沙漠关卡很相似。高台上的敌人非常多，而且都会主动出击，我方要争取在敌人下来以前将下方的杂兵先干掉，然后用物理角色将其堵在高台之间的通道上一个一个地干掉他们，魔法系可以专心在后面放魔法。注意最后BOSS的HP比较高，使用连携攻击也要两三次才能搞定。战斗后选择第一项放过BOSS是达成Good Ending的必要条件，别选错了！

22 ユーリッド湖

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

回到ノアシュラン打听情报，之后在ノアシュラン旁边区域的中偏上位置探索可以找到ユーリッド湖，这里解谜的部分比较麻烦，先要将这里惟一的一块石头抬到桥边垫脚，然后把旁边的两个木头推下去（用“押す”的指令）。然后再把石板拿掉，将两个叠在一起的木头推下去一个，这样就可以踩到木头上打开桥下面的墙壁（用破环指令），之后开始自由战斗。在战斗中随便让一个人进入到这里就可以移动到水下通道。这里有两条路可以选择，此时必须先走中间的通道前往水脉收リディア，否则先击倒邪龙的话リディア就不会加入了。不管走哪边都要用箱子和石壁垫脚才能跳上去，注意石壁除了可以搬运外还可以爬，爬上去后可以再次搬运然后再爬到更高的地方，如此反复就可到达传送点。

23 水脉

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

一进入就会发生剧情，随后发生战斗并收到リディア。敌人全是不死系的，圣属性的魔法师可以大显身手了，本关的敌人非常多，地形也很大，但是要注意部分地形是无法通过的，要绕道才能过去，敌人全部会主动出击，打防守战依旧会比较容易，注意史莱姆和幽灵会吸取我方的HP，优先将其消灭吧，战斗胜利后一路返回地下通道后跳到角落的传送点即可前往地下洞穴。

诺梅杂志@3DM-SMV
www.plumbook.cn

24 地下洞穴

胜利条件：敌全灭	
失败条件：我方全灭	

敌人依旧全是死灵系的，而且等级都在35左右，难度可想而知。本关圣属性的魔法角色可以充当主力，不过最好不要冲在前面，躲在物理角色的后面偷袭会比较安全。初期敌人集中在一条直线上，我方可以往地图两面边打边撤，当然实力过硬的也可以直接冲上去，注意小恶魔依旧会使用烦人的异常状态魔法。BOSS邪龙的HP高达40000，它在一定回合后才会冲上来，抓紧时间将杂兵消灭后再将其围起来用连携攻击吧，胜利后主角获得新的装备。



25 カウル村

胜利条件：打倒タデウシュ或全灭其他敌人	
失败条件：我方全灭	
特殊胜利条件：将タデウシュHP降到一半以下	

先前往ヴァラノワール会发生剧情。之后前往カウル村继续主线情节。本关的敌人全是远程距离的机器人，攻击力高不说范围还特别大，魔法师最好跟在物理角色后面以防被围攻，被打倒的话很容易死亡的。BOSS一开始处于最左上角，我方可以先躲在原地消灭冲上来的杂兵，然后再向BOSS方向移动，由于本关的特殊条件，BOSS在一半HP以下就会撤退，因此想要击倒BOSS的玩家就要下一番功夫了，BOSS的HP有5万左右，可以用初级技能将BOSS体力削减到3万后在用连携技能一举歼灭它，注意BOSS的攻击力很强，回复一定要及时，用Over Kill结果它会得到不错的物品和经验。

26 バージス王国

胜利条件：敌全灭或到达指定地点	
失败条件：我方全灭或超过100回合	
特殊胜利条件：到达指定地点	

前往バージス王国前可以先回ノアシュラン触发一些特殊事件取得奖励，进入バージス王国后开始战斗。本关的敌人实力不强，不过由于有100回合的限制，因此必须抓紧时间消灭敌人，有范围魔法或技能的角色要积极活动积累SP，然后大范围消灭敌人以减少回合的消耗，好在本关的地形很狭窄，守在起点的位置可以让敌人全部挤在一起，然后几个范围攻击下去很快就可以击破大量的敌人，当然这样打对我方的实力要求很高，嫌麻烦或求稳重一点的玩家可以到达指定地点直接过关。

27 山间の町——テヘス

胜利条件：敌全灭或击倒BOSS	
失败条件：我方全灭或天使イサク死亡或击倒村民	
特殊胜利条件：将BOSS的HP削减到一半以下	

回到ヴァラノワール会发生剧情。然后前往アルバハート的工会选择“气分のいい男性”打听情报，接着探索ジャブル沙漠同一区域的左上角位置，可以找到山间の町——テヘス。本次的战斗比较麻烦，要求新加入的天使イサク不能死亡，而且也不能杀死村民，使用必杀时注意范围了，村民的HP很低而且会主动攻击我方，



www.plumbook.cn

不过好在伤害都很低。杂兵比较集中，但都是远程攻击系附带异常状态类的，我方的魔法角色一定要注意安全，新加入的イサク实力不错，而且有增加防御的技能，可以多加利用。至于BOSS一开始会处于屋顶的位置，我方成员除了イサク没人能接近她，一定回合后她飞下来才能攻击。她的实力非常强且HP降到一半以下就会逃走，想要打倒她的玩家就要好好计算HP使用连携攻击了，当然前提是有一定的攻击力做保证。结束战斗后イサク会加入我方队伍，出门后再次进入テヘス和沙漠会发生支线剧情并获得奖励。

28 ゲル一山

胜利条件：敌全灭或击倒BOSS
失败条件：我方全灭
特殊胜利条件：将BOSS的HP削减到一半以下

依旧是在アルバハート打听情报后获得ゲル一山的消息，之后探索ヴァラノワール正下方的バラウス・ヌイエリア区域中央山脉位置就可以找到ゲル一山，进入这里后先前往最顶部的大树处，用破坏指令将树下的石头破坏掉，然后进入自由战斗将大树和两边能攻击的石头全打掉，再结束战斗就可以从这里出现的传送点移动到山顶，在山顶发生剧情后开始战斗，本关的BOSS也和之前的BOSS一样，实力强劲且HP在一半以下会跑。初期我方就会被敌人包围，不过所处的位置离BOSS不远，推荐不用管后面的敌人全力向BOSS方向移动，将BOSS身边的杂兵消灭后用连携攻击击杀BOSS，BOSS的单体攻击很强，让物理系的角色挡在前面会比较安全。将其击破后会获得主角新的变身装备。

29 アグア山

胜利条件：敌全灭或击倒BOSS中的任意一名
失败条件：我方全灭

依旧是前往アルバハート打听情报，之后探索アルバハート同区域的左上一点的位置可以找到アグア山，进入前记得先存储一下记录，因为本次战斗和Good Ending有很大关系，条件是必须击倒两个BOSS。战斗开始后可以从左边一路前进，将路上的杂兵先消灭掉，然后在上方空旷的平台等BOSS自己下来，两个BOSS的HP以及攻击都很高，而且会使用威力巨大的必杀，将我方直接秒杀的情况也很可能发生，因此复活药要多准备



一些，魔法师也要准备好在后方随时进行回复工作。因为打死她们其中的任何一人就会导致直接过关，因此必须将两个BOSS体力打到很低的水平再用个人技能将两人一次击杀，例如リ・グェン的LV3技能等等，难度很大需要仔细计算，注意她俩还会使用反击技能。当然不追求Good Ending的玩家也可以打倒一人后直接过关。

30 岩遗迹

胜利条件：击倒BOSS
失败条件：我方全灭或カルラ死亡

回到ノアシュラン打听情报并探索ノアシュラン左上方区域最下角和最左边的角落，可以找到山丘地带和岩遗迹，这里分别可以收到两名同伴，这里选择的是先收岩遗迹的同伴，进入后会发生剧情，原来先前帮助我们的那名女子叫カルラ。本关开始敌人都在高处，不过他们都会主动出击，呆在原地会比较安全也方便使用连携。BOSSヘルメス的实力很低，等其下来后用连携轰杀之，胜利后カルラ正式加入队伍。

订梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

炽热之魂 加速

31 山丘地带

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

这里关系到同伴ファイルーザ的加入，她的加入方法是所有角色中最繁琐的。进入这里的前提是必须用04号的通り名解除黄色封印，取得的方法是收集一些怪物的素材（需要材料小恶魔の角/退魔礼/亡者の骨/包带/铁块/妖精の粉/トカゲのしっぽ各5个），进入这里先搬动大树到右边的黄色封印高台处，使用攀爬爬上树后将黄色封印解除的同时再把后面的箱子搬下来，然后进入自由战斗将地图上的两个箱子破坏（注意不要把箱子打破了），结束战斗后将大树搬到最上方被石头挡住的后面那格小平台上，再将箱子叠成梯子放在树边，再次进入自由战斗后随便让一名成员移动到树上即可进入下一个地图（需要JUMP2的能力或者天使的浮游能力才能跳上去），在地图2处进行一场自由战斗后回到大地图接着进行下一步。



前往ジャブル沙漠，进入前必须有02号通り名“破坏IV2”（蓄力攻击达到100连击以上）和07号通り名“掘る”（“巨人の腕”和“锐い牙”各5个），在这里先破坏左边的两个石头，然后进入自由战斗随便让一人移动石头的位置进入下一个地图（需要JUMP2能力以上），在第二个地图中用挖掘指令将中央的一块方格连续挖掘两次可以看到传送点，进入后进行自由战斗一次就可以回到大地图了。注意本次的敌人等级比较高而且大多是不死系的。胜利后回到大地图后在アルバハート会出现剧情点，进入后即可收得到同伴ファイルーザ（好麻烦）。

32 アルバハート

胜利条件：敌全灭

失败条件：アデル和ゼロス死亡

继续主线情节，先进入ノアシュラン和グルヴィア会发生两个剧情，获得物品后前往アルバハート发现以前主角放过的那个盗贼，最后前往沙漠会发生战斗。本次的战斗アデル会要求强制上场。战斗开始后主角和アデル会处于地图下方，而其余人则位于高台上，主角和アデル要尽快向大部队方向移动，等主力赶到后再一起冲上去，要不然被下方的敌人包围就不好脱身了，注意主角和アデル任意一人死亡都会直接Game Over的。

33 山岳地…

胜利条件：150回合经过或将ヘルムート/ヘルメム击破

失败条件：我方全灭

特殊胜利条件：特殊胜利条件：将ヘルムート或ヘルメム的HP削减到一半以下

前往各个城市打听情报，之后在山丘地带会出现剧情点，这里有两连战，注意准备一下再去。第一场战斗的难度比较大，所有的杂兵攻击力高、射程远，还附带麻痹状态。BOSS的能力同样强，贸然冲上去很容易死在半路，建议等BOSS自己下来或者将附近的杂兵全灭后再慢慢移动上去，将任意两人的HP降到一半以下时会自动结束战斗，一般来说最多只能消灭一人，嫌麻烦的玩家也可以在原地等150回合后自动过关。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

剧情后アル会直接加入我方。本战最大的难度在于战斗开始时，我方会被分散在祭坛的三边，因此在出战前仔细配备一下角色，回复系的角色最好在左边和中间的位置各配备一个，战斗开始后中间和左边的人员尽量向右边移动，右边的成员则抓紧时间将右边几个分散的敌人消灭掉，这样大部队回合时会比较安全，敌人的强度总体不高。合流后向下方移动扫光下面的敌人，最后再对付上方的敌人就没什么问题了。

34 永久冻土

胜利条件：セクストン击破或除セクストン以外的敌人全灭
失败条件：我方全灭
特殊胜利条件：将セクストン的HP削减到一半以下

搜索大陆最上方一块伸出去的平原就可以发现永久冻土。这次的杂兵数量多而且位置集中，我方应该先向敌人较少的左边或者右边前进，然后再稳步消灭冲上来的敌人，杂兵大部分都是中距离型的机器人，用范围魔法杀之吧。BOSS的等级高达50，HP也有8万之多，注意她的SP范围技的威力非常惊人，尽快在其SP累计满前就干掉她，不然被打中的话范围内的角色不死也重伤，BOSS的逃走条件依旧和以前的战斗一样，想要干掉她的玩家要注意HP的消耗了，战斗结束后获得新的主角装备。

35 精灵の泉

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

在各个城市打听情报后探索ユーリッド湖正上方的位置可以找到精灵の泉，进入后直接开始战斗。敌人的等级比较高，精灵系的敌人皮非常厚，推荐用魔法或者特殊属性的技能打会好一些，水地形进入后会降低伤害，尽量不要踏上去，消灭完所有敌人后自动退出。

36 山间の町——テベス

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

在这里会有两次事件发生，第二次事件后会发生战斗，地形高低差很大的一关，敌人多为不死系和史莱姆系，敌人很分散，逐个击破不难过关。



37 ロ·フカ山

胜利条件：ウエドラオゴ击破或除ウエドラオゴ以外的敌人全灭
失败条件：我方全灭
特殊胜利条件：将セクストン的HP削减到一半以下

位于平行于バージス王国右边区域的边界线上，进入前要先装备“掘る”技能，将地图中的大树抬起后搬到右上方爬上去，然后用“掘る”指令就可以发现传送点，在这里会遇到一个BOSS，战斗的地图比较空旷，一开始可以从两边向BOSS方向进攻，杂兵都是近距离系的机器人，逐个击破后再围攻ウエドラオゴ，ウエドラオゴ的HP有8万左右，SP攻击的威力比较大，注意要在其SP积累满前就将其击倒，BOSS的逃走条件依旧是和之前的一样。战斗胜利后他竟然要求和猫娘那啥……（ORZ）

游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

38 永久冻土

胜利条件：击破ユーニス或エテロ	
失败条件：我方全灭	

在アルバハート获得情报后会出现剧情点，这里需要下降到三层，进入的方法在收ファイルーザ的时候已经说过。来到三层大空洞再次遇上ユーニス和エテロ。本次战斗的地图比较狭窄，开始后我方最好向BOSS的反方向移动，一边清理杂兵一边接近BOSS，顺便积累一下SP，BOSS开始不会移动，将杂兵解决得差不多了后一起冲上去围攻BOSS，多用SP连携不难获胜，不过要小心她俩的反击技和SP攻击。本次的胜利条件是将ユーニス或エテロ其中一人杀死即可过关，注意本战最好杀死ユーニス，这是达成Good Ending的必要条件之一。



39 山间の町——テヘス

胜利条件：敌全灭或击倒BOSS	
失败条件：我方全灭或イサク死亡	
特殊胜利条件：将BOSS的HP削减到一半以下	

从沙漠出来后会触发数个剧情点，先到テヘス触发天使イサク强制出战的剧情，本次的战斗和上一次イサク加入时的很相似，敌人都是中距离的机器人，不过本关没有了村民因此打起来方便了许多，由于イサク是强制出战，没有练过的玩家可以将其留在后方支援。BOSS所站的位置不再是屋顶，可以一边清除杂兵一边向她靠近，注意她的大范围SP超杀比较厉害，要小心别让她积累足够的SP。和上次一样她会在HP一半以下逃走，是放是留就看玩家自己决定了。

40 港町グルウィア

胜利条件：セクストン击破	
失败条件：我方全灭	
特殊胜利条件：将セクストン的HP削减到1/5以下	

如果玩家按照以上的步骤收到ファイルーザ的话就可以触发本次的战斗，进入之前最好提升一下ファイルーザ的等级，不然本战基本是必输的。BOSS是永久冻土的セクストン。战斗一开始她就位于敌人中间，杂兵全是中远距离的机器人，对她的威胁还是很大的。开始战斗后ファイルーザ要全力向我方队伍汇合，我方的魔法师冲上去给她加血，如果有加速度和防御的技能也给她来一个，等合流后基本就没什么难度了。BOSSセクストン不会移动，等把杂兵消灭干净后再上去群殴她，将其HP削减到20%以下她会逃走，不过既然只有20%那么干脆连携死她吧，还有经验和道具可以拿。



41 バージス王国

胜利条件：敌全灭或经过150回合	
失败条件：我方全灭	

完成战斗后再次进入グルウィア和アルバハート会连续发生两个剧情，在アルバハート的剧情要选第一项阻止。拿到一堆道具后前往バージス王国，进入前先储存下进度，因为这里是两连战。第一场战斗レ・ゲェン不能参战。不过战斗难度很低，敌人就是一堆杂兵而已，逐个击破吧，150回合后也会自动过关。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

胜利条件：ブルメイア击破或全灭其他敌人
失败条件：レ・グェン死亡或经过150回合
特殊胜利条件：将ブルメイアHP削减到一半以下

レ・グェン在本关强制参战。虽然该战有150回合的限制，不过由于地图很小，因此150回合基本上很充裕。初期可以消灭左右的杂兵来积累SP，然后集中到BOSS下方用连携攻击她，注意杂兵减少到一定数量后会补充数次，位置在王宫两端和BOSS身边，一次性打倒BOSS最好，否则被身边的杂兵夹击就不好玩了。小心BOSS的SP攻击，她依旧会在HP一半以下逃走。

42 トレイスルート连峰

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

依旧是回工会打听情报，之后探索与山间の町——テヘス处于平行位置的左边区域可以找到トレイスルート连峰，进入前先整顿下队伍，这里还是两连战。第一战的难度很低，不过由于高低差的关系，我方一开始会处于不利的局面。建议向后退等杂兵冲上来后再爬上去消灭桥另一边的敌人。JUMP能力高的同伴在本关会比较有利，建议出战前给角色装备增加跳跃能力的饰品。



本关的地形很空旷，杂兵也比较分散，一开始可以多杀杂兵积攒SP，周围的

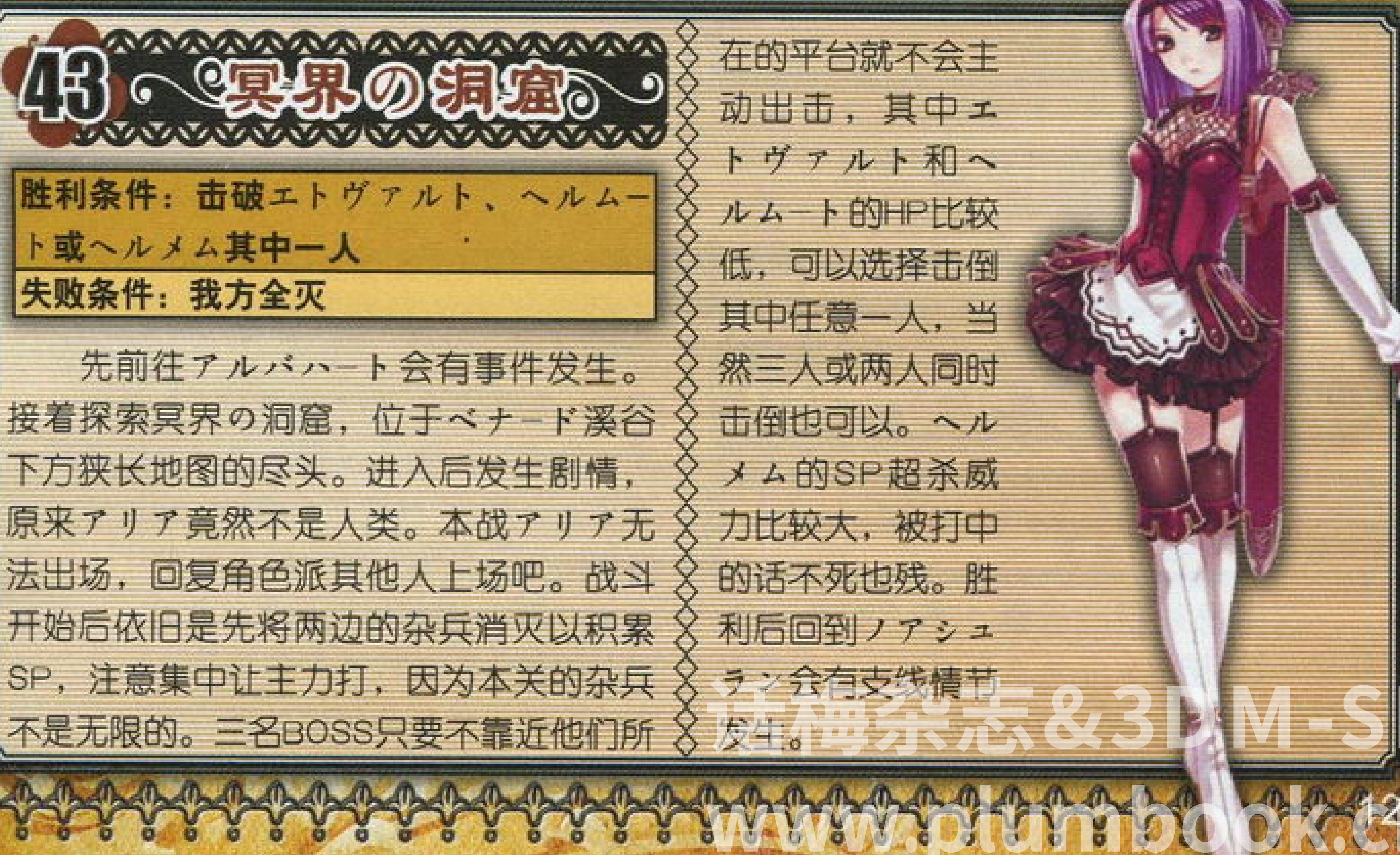
胜利条件：エテロ或エトヴァルト击破
失败条件：我方全灭
特殊胜利条件：将エトヴァルト的HP削减到一半以下

トヴァルト就不用管了，只要击破エテロ就可以满足达成Good Ending的条件，不过要注意的是エテロ的攻击比之前又高了不少，必杀依旧有威胁。エトヴァルト会使用加血和单体连续伤害，威胁不大，当然有实力的玩家也可以将两人HP降低到一定程度后用范围超杀一举歼灭，不过难度比较高，实力不行的话还是以击破エテロ为主。胜利后ナイツ会加入我方。

43 冥界の洞窟

胜利条件：击破エトヴァルト、ヘルムート或ヘルメム其中一人
失败条件：我方全灭

先前往アルバハート会有事件发生。接着探索冥界の洞窟，位于ベナード溪谷下方狭长地图的尽头。进入后发生剧情，原来アリア竟然不是人类。本战アリア无法出场，回复角色派其他人上场吧。战斗开始后依旧是先将两边的杂兵消灭以积累SP，注意集中让主力打，因为本关的杂兵不是无限的。三名BOSS只要不靠近他们所在的平台就不会主动出击，其中エトヴァルト和ヘルムート的HP比较低，可以选择击倒其中任意一人，当然三人或两人同时击倒也可以。ヘルメム的SP超杀威力比较大，被打中的话不死也残。胜利后回到ノアシュラン会有支线情节发生。



诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

44 岩迹地

胜利条件：	击破BOSS
失败条件：	我方全灭或スノー

进入后就会发生战斗，这里首先要操作ジャドウ完成剧情。BOSS的实力和我方简直天差地别，此战必输。接着前往岩迹地会发生BOSS战，本场战斗开始スノー强制出场（注意她的武器装备开始前会被自动卸下），本关没有杂兵，因此SP只能靠自己加血慢慢凑了，推荐使用一名物理角色上去顶住BOSS的攻击，而后面的角色给其加血加防加攻，慢慢地将后备人员的SP蓄满。BOSS的HP超过了99999，我方的前卫可以在顶住BOSS攻击的同时逐渐削减其HP（BOSS的攻击范围有6格，站在第一段台阶的位置即可安全），HP到一半以下后所有人冲上去连携几个SP4的超杀，只要能力和等级不是太低的话应该能将其Over Kill。

45 ヴァラノワール

胜利条件：	击倒ジャドウ或进过10回合
失败条件：	主角战斗不能

来到ヴァラノワール会自动发生单挑事件，这次的对手是ジャドウ，没什么难度的战斗，胜利后ジャドウ会正式加入队伍（注意这里有个BUG，被ジャドウ打倒的话会直接无法游戏。）之后前往各个新城市查看一下所有的情报，会出现大量的支线情节。注意此时前往ヴァラノワール打听情报会得知“名も无き神殿”的消息，探索ボコホコ山火口右边就可以找到它（就在火山旁边，贴近火山找个探索范围大的一下就出来了），进入后新同伴シロ会加入队伍（注意必须收到ナイツ才能触发此情节，不然就算是探索到地点也无法进入。）



46 アルハバート

胜利条件：	击倒アデル
失败条件：	无
特殊胜利条件：	主角死亡

前往アルハバート会发生与アデル的单挑事件，完成后前往新地点废墟与アデル单挑，注意本战输了也会过关，不过击倒她的话是触发Good Ending的必要条件之一，因此一定要击倒她。注意此时如果已经收到シロ的话会发生特殊支线，之后可入手一堆能力上限药。接着再前往グルヴィア与リディア单挑，此战必须输，同样也是达成Good Ending的条件之一。最后在ヴァラノワール、テヘス和アルハバート会发生连续支线情节。

47 サンライオの森

胜利条件：	击倒タデウシュ
失败条件：	我方全灭

这里必须要03号通り名“グラップラー”（击破パジリスク和グリーンドラゴン各10个）和07号“穴掘り职人”和13号称号“トレジャーハンター”（需要打完地底湖/海底洞穴/龙の摇り笼/大地の中枢四个地点），到达这里后可以先前往サンライオの森2，然后用挖掘指令和破坏指令连续破坏一处地面并打碎巨石前往サンライオの森4（多转换视角就可看见），将高台上的两个石头挖掉后用箱子垫脚前往树洞的方向，然后再用破坏将洞内的石头破

www.pumbook.cn

坏就可以打开传送点（没有这个通り名的话也可以进入自由战斗后破坏，不过注意要有JUMP能力高于一定数值的角色才能到达树洞。在サンライオの森5再次遇到タデウシュ，第一次单挑战必输，不用挣扎了（此战失败也是达成Good Ending的条件之一）。第二场战斗就可以打过它了，开始后主角会只身一人在最前方，尽快与后面大部队会合后再慢慢前进，杂兵的能力很高，HP每个都有4万多，BOSSタデウシュ更是超过了10万，对付他们一定要一个一个地慢慢来，要不然全灭只是时间问题，多用连携攻击吧，要小心BOSS的单体SP攻击，基本上是谁中谁死。

48 ソアシュラン

这里会发生新的剧情，完成后前往アルハバート会发生シロ的委托事件，之后会进入支线战斗，战斗的难度不高，不过地形很不好，行动起来非常不方便，不过将敌人全灭后可以获得一大堆好装备。

49 冥界の洞窟

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

进入前需要装备3号通り名“グラップラー”，08号“潜水技师”（需要溶解液/かにのこうら/トカゲの舌各5个）和15号“羽ばたく者”（杀死ゴールデンバット和デスキービー各20只），进入后先将大平台上被石头挡住的柱子推到和小平台相连位置的十字心上，然后将下方另一根柱子也推下去和前面的柱子保持平行，最后将小平台上的柱子推下去与它们连接起来（期间要用到二段跳和破坏石头以及搭桥的能力），进入自由战斗后让有浮游



能力的同伴走到平台处就可前往下一个地图，这么解释可能有点抽象，注意看图中就是最终搭成桥的结果，来到第二层会发生战斗，这次的杂兵会分三批增援，先慢慢消灭积累点SP，在BOSS身边增援的杂兵可以等他们自动下来打，初期不要惊动BOSS，等消灭得差不多了再用SP技能一举歼灭BOSS，BOSS的HP大概有20万。

50 ジャブル沙漠

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

这里会发生三连战，第一场战斗难度不高，敌人全是以前遇到过的盗贼，注意初期的敌人全灭后还会增援一次，包括BOSS也一样。第二场同样会增援一次，只不过BOSS基本等于杂兵一样随便增援了。第三场战斗就有点难度了，一开始注意出击角色的排位，三和四号是与大队伍分开的，要打破石头才能前进。杂兵依旧和之前的一样，而且数量低于一定程度时会增援。战斗开始后大部队先将后面的杂兵清除干净再冲到前面消灭其他杂兵，全灭后差不多又会增援一批，将这批敌人也干掉后基本上就只剩BOSSブルメイア一人了，BOSS的攻击力非常高，而且SP技能异常猛烈，建议将之前攒够的SP全部用在后期连携上，不要给BOSS反击的机会。没有足够的SP的话也可以慢慢和BOSS磨，不过注意不能凑在一起，要分散开来，否则BOSS一旦发动必杀就等着看悲剧吧。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

51 オグ·リーヌ山脉

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

探索地图左下方位置附近的一个孤岛，在孤岛的山脉附近可以找到该地点。进入前必须换上“羽ばたく者”和挖掘的通り名。该层的谜题很简单，爬到最高处后用搭桥的能力前往小平台，然后挖掘4块颜色不同的地面的其中一块就可找到传送点（连挖三次）。再次遇到想与猫娘



那啥的恶龙，这次不用客气了，敌人依旧和之前的战斗差不多，初期敌人很多，不过本战不会增援，挨个击破吧，将它Over Kill后得到的道具质量很不错。

52 ウマリー岛

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

探索地图最右边一个独立小岛的北部可以发现这里，进入这里破坏一道门来到“古の道”遭遇小恶魔。本战杂兵中的邪龙HP比较高，弱点是圣属性。战斗开始后稳步向前，将中央连接桥上的龙全部消灭后会在BOSS身边补充几只，能力没之前的高。积蓄好SP后引它们下来逐个干掉。杂兵消灭完后会在地图的上中下各增援一个巨人，这时可以先将BOSS连携掉再慢慢消灭巨人，反正胜利条件都是要求全灭敌人的，BOSS之前已经交过数次手了，相信玩家已经对她很熟悉了吧。

53 ヴァルハラム遗迹

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

在アルハバート打听情报，进入会发生特殊事件，搜索地图最左上方孤岛的左下位置可以找到这里，这次是三连战，进入前先准备好。前两次战斗都是普通的杂兵战，没有增援很容易过，第三战的地形比较特殊，通往第二层的道路很狭窄，建议队伍将初期敌人灭了后从左右两边一起上去，将上方的杂兵在楼梯处消灭，然后一起上到第二层砍杀BOSS，有JUMP能力比较高的角色在本关明显会移动得很快，BOSS的能力和之前的几个BOSS差不多，不过要注意他的SP超杀范围比较大，要小心别让其有发飙的机会。将BOSS杀死不出意外的话还会有一批增援会出现在第一层。



54 ノアシュラン

在ヴァラノワール、港町グルウィア、アルハバート会有支线情节，注意如果满足条件的话ゼレナ会触发寻宝事件，和之前シロ的事件一样，打倒这里的所有敌人会得到一大堆好东西和30万的金钱等等，不容错过。最后返回ノアシュラン会触发最后的主线，游戏差不多也进入尾声了。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

55 トレイ·スルート连峰

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

又是两连战，第一场战斗难度不高，都是杂兵，不过要注意前面三人和后面三人会被安排在地图的两边，因此每边都安排一个回复法师比较好。第二场战斗就比较难了，要求敌全灭，エトヴァルト、ヘルムート和ヘルメム的HP都在15万左右，而且都站在一起，三人一起冲上来的话威胁很大。建议初期将杂兵全灭以积累SP，然后躲到一边的高台上，堵在高台口让BOSS一个一个上来。ヘルメム的SP超杀比较有威胁，先将他杀了比较安全，一般每个角色SP都蓄满的话可以连续击杀2个BOSS，剩下最后一个基本就没什么困难了。完成战斗后回到ノアシュラン会发生连续事件，最后一次会要求选择一名好感度高的同伴进行对话，只有好感度在游戏中达到一定数值的同伴才可以选择。完成后可以多练练级，闯闯异界の门，到达五十层也是Good Ending的必要条件之一，最后前往オールドロード进行最终战斗。

56 オールドロード最终战

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭或经过150回合

第一场战斗难度不高，敌人被分散在两侧，建议先朝一边集中攻击，另一边的敌人会慢慢地移动过来。本关没有增援，大部分都是些远距离的机器人，注意别被他们夹攻了，还有本关有150回合的限制，一定要抓紧时间。

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭或经过200回合

依旧是杂兵战，注意本关的场地比较小，因此敌人显得非常集中，我方不要贸然冲上去，等敌人下来用连携快速消灭。最后三个杂兵的HP比较高，要多注意，本关依旧没有增援，不过还是有200回合的限制，要注意一下。

胜利条件：ゼロヴァイド击破
失败条件：主角战斗不能

战斗一开始先向地图左边走逐步消灭左右两边的杂兵，三个主角复制品的HP非常高，第一个一般会自动冲下来，后面两个由于相邻在一起因此比较麻烦，建议将前期的杂兵干掉积累SP，第一个主角复制品用连携干掉就行，不要使用SP攻击，BOSS两边的三个小机器会使用回复魔法，推荐使用较远的SP攻击将其击破，将所有的敌人都差不多清光后再对付BOSS。期间要小心复制品的超杀，中了的话就比较悲剧了。最终BOSSゼロヴァイド的HP高达60万，攻击力高自然不用说，不过好在它不会移动。对付它一定要使用SP连携，一般它的攻击一次杀掉我方数名成员都不是问题。因为他不会移动因此最大射程6格算好后用SP先磨掉他的部分体力，最后再冲上去一举歼灭，如果本关有スノー3级的自动复活超杀可以用一个以防不测，被BOSS一个SP打倒的话一次全灭也不奇怪，将其杀掉后就是最终结局了，如果玩家按照上面的流程收到了全部同伴外加突破50层异界の门的话，最后会收到エトヴァルト和ヘルメム，隐藏的スペクタルータワー塔会同时出现。Good Ending也会追加数张大团圆的CG图（没有达成条件的话デューザ会在最终战成为敌人）。

通关后系统会提示玩家存档，然后选择继承可以以继承大部分道具，金钱、PP等状态开始2周目。



炽热之魂 加速

玩后感

好长的流程——这是笔者玩下来的第一个感觉，游戏的内容做得非常丰富，光是通关一周目至少都要40小时以上，要达成Good Ending的话保守来说起码要80小时以上，游戏的难度和同类游戏相比略高，系统也更核心向，向所有喜欢S·RPG的玩家和该系列的FANS推荐。

胡梅杂志&3DM·SMV
www.plumbook.cn



文 木桶（levelup.cn） 编 雷伊 美编 咕噜

NINTENDO DS

巴哈姆特之血 ブラッド オブ バハムート	Square Enix	A·RPG	2009年8月6日	日版
	1～4人	512Mb	5980日元	无对应周边

通关之后

在上辑攻略的最后，我们提到了通关后会追加的隐藏任务——究极のギガント。在完成了之后，玩家就可以挑战其他“究极”系列的巨兽了。在完成了全部的自由任务（不包括石板系列）、打倒了全部的究极系列巨兽后，最后的隐藏任务カオス＝バハムート（混沌巴哈姆特）就会出现。这最后的隐藏BOSS除了可以打造最强装备以外，打倒它之后还会迎来隐藏的真正结局。



然而要想战胜它可不是一件容易的事，各位必须做好万全的准备，比如足够的等级、强力的装备等。下面要为大家介绍的，就是本游戏最为关键的部分——巨兽素材。

巨兽素材

由于本作升级不加基础能力数值，人物的一切成长都要依靠装备，因此可以说拥有一身好装备是强大的基本，而要想获得好装备，如何合理地从巨兽身上获得素材就自然成了研究的重点。下面就为大家列出巨兽身上的素材一览，以便查阅。由于亚种巨兽的素材只是换了个名字，这里就不单独列表了，只是在它们的名字后面用括号注明其可获得素材的归类；至于流程中第6章出现的远古系列巨兽，则因为没有任何特点，而不被算作独立的亚种。

另外，就算破坏了部位，获得想要的素材也不是必然的。主要原因是破坏一个部位只能获得一个素材，而有些素材如“燃えカス”系列、“巨兽の金块”等是破坏任何部位都有可能获得的，它们有可能会妨碍玩家获得想要的素材。要想提高目标素材的获得几率，除了专门挑战相关部位破坏的自由任务外，还可以装备秘药“龙人のまごころ药”，这个道具可以使过关奖励变成两个，或者是能够提升稀有素材获得率的秘药“レアマニの药”。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

ギガント系列

本系列包括只腕の巨兽ギガント（石兽）、异界のギガント（石兽）、究极のギガント（究极石兽）、豪腕の巨兽グラティオン（岩兽）、究极のグラティオン（究极岩兽）、古の大魔神ゴライアス（岩兽）一共6只巨兽。亚种们拥有完整的双手，其攻击方式也多了双手的交替攻击、左手冲击波连发等，玩家需要小心应付。

名称	破坏部位、条件
石兽の魂	打倒
石兽の目	右眼核心、左眼核心
石兽の口	嘴部核心
石兽の右腕	右臂切落
石兽の右手	右手背核心
石兽の膝	右膝核心、左膝核心
石兽の右肺	右胸核心
石兽の左肺	左胸核心
石兽の腰	腰核心
石兽の外皮	嘴部装甲、右膝装甲、左膝装甲
石兽の外售	腰装甲
石兽の铠	右胸装甲、左胸装甲
石兽の燃えカス	任一部位

眼睛：攻击眼睛的时机很多，只要站在高一些的平台上，几乎是任何时候都能直接攻击到。

嘴部：比眼睛更加容易对付，而且只要不断攻击膝盖让巨人失去平衡，其嘴部就会贴到平台上来，非常轻松就能破坏。

右臂：要想切断整条手臂，必须使用雷属性的武器或技能攻击。最好的攻击时机当然是在巨人使用拍击后，顺着手爬过去直接攻击手臂核心，不过不把右手核心破坏的话是无法靠近的。在给予该核心的伤害足够后，再攻击就会出现醒目的红色防御罩，此时远程攻击不再奏效，需要爬到防御罩范围以内的地方攻击一次，就可以彻底切落其手臂了。



右手：攻击时机同上，只要巨人拍击后长时间硬直，很容易就可以破坏。



膝盖：平时难以攻击得到，但走到平台左右边缘的话就可以清楚地看到膝盖目标。先破坏装甲，便可以攻击核心了。

胸部：说是胸部其实长在巨人身体的侧面，同样是有很多攻击机会的。

腰部：核心在巨人的背后，要等它转身过去才可以攻击到。这转身时机不好掌握，推荐攻击膝盖，巨人站起来后会转身向回走，这就有了攻击背的机会了。另外，使用贯通效果的技能可以直接打到背。

亚种特有部位

角：在头顶上很明显的一根长角，正面面对时很容易破坏的。

腕轮：套在手腕上，推荐在拍击后从手背外侧进行攻击。

左手：此核心在手掌内侧，可以在其使用完冲击波攻击后打到。

左臂：与右臂一样，要切落左臂同样需要雷属性攻击。若是此前先切落了右臂，那么左臂的拍击频率会上升，这个特点可以多多利用。

假面：覆盖着脸部的装甲，和嘴部装甲一样容易破坏，可以说每战必破之。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

フェンリル系列

本系列有银狼の巨兽フェンリル（雷兽）、异界のフェンリル（雷兽）、究极のフェンリル（究极雷兽）、暗夜の狼ヴァナルガンド（电兽）、究极のヴァナルガンド（究极电兽）、电击の古狼ブラックファング（电兽）共6只巨兽。亚种巨兽的不同在于，额头弱点被剑角装甲包围着，并且冲击波附带了缓慢效果。

名称	破坏部位、条件
雷兽の魂	打倒
雷兽の目	右眼核心、左眼核心
雷兽の舌	舌头核心
雷兽の额	额头核心
雷兽の右ツノ	右角核心
雷兽の左ツノ	左角核心
雷兽の右前足	右前足核心
雷兽の左前足	左前足核心
雷兽の后ろ足	右后足核心、左后足核心
雷兽のひざ	右膝核心、左膝核心
雷兽のシッポ	尾部切落
雷兽の外皮	右后足装甲、左后足装甲
雷兽の外售	右前足装甲、左前足装甲
雷兽の铠	尾部装甲
雷兽の燃えカス	任一部位

眼睛：平时也有攻击机会，但是最推荐其使用吐电攻击后的间隙攻击。攻击眼睛到一定程度时，它会侧过身去长时间硬直，后面不少部位破坏都需要用到这个技巧。

舌头：攻击时机同上，吐电后张大的嘴巴可以方便地攻击。

额头：面对玩家的时候，几乎任何时候都可以攻击。

角：最麻烦的破角，推荐按照以下步骤进行：破坏额头核心；攻击眼睛让其侧过身去；攻击前足核心让其倒向平台；攻击角根部核心积累至足够伤害；顺角爬过去将其切落。注意，若不破坏额头，则芬里尔倒地时不会靠向平台；而破头后会靠过来的，也只有在C、E区才做得到。





前足：按照上面提到的方法，先攻击眼睛制造机会即可。

后足：除了上述方法外，后足核心还可以在其尾巴拍击后攻击，这可比先打眼睛制造机会要快多了。在破坏后足后，其移动速度将会大大下降，因此在很多时候玩家可以选择先破坏它一条后腿，再攻击其他的目标。

膝盖：核心在后足膝盖里侧，在它转身离开的时候可以清楚地看到。攻击时机较短，推荐其尾巴拍击后，站起来的瞬间攻击。

尾巴：必须要火属性武器或技能，才可以破坏其尾部。攻击时机当然是尾巴拍击后，攻击地点则是尾巴根部与背连接处，破坏该处装甲后核心就会露出来。与巨人的手臂一样，伤害足够了要靠近才可以突破防御罩，将尾巴切下来。

亚种特有部位

剑角：包围着额头核心的装甲，很容易就能破坏。

诸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

イフリート系列

本系列包括灼热の巨兽イフリート（火兽）、异界のイフリート（火兽）、究极のイフリート（究极火兽）、烟雾の恶魔ベルゼブブ（炎兽）、究极のベルゼブブ（究极炎兽）、不灭の魔兽デスイフリート（炎兽）共6只巨兽。亚种的攻击招招带毒，哪怕是被拍一下都会中滑伤，持续减少的HP将会对战斗异常不利。在与它们战斗时，玩家可以视情况装备秘药来防止。

名称	破坏部位、条件
火兽の魂	打倒
火兽の目	右眼核心、左眼核心
火兽の首	颈部核心
火兽の背中	背后核心
火兽の右腕	右臂切落
火兽の左腕	左臂切落
火兽の首里	后颈核心
火兽のひざ	右膝核心、左膝核心
火兽の腹	腹部核心
火兽の下腕	小臂核心
火兽のツノ	角核心
火兽の爆弹	腰部炸弹
火兽の火山	背部大壶
火兽の外皮	右膝装甲、左膝装甲、小臂装甲、后颈装甲
火兽の外售	右肩装甲、左肩装甲
火兽の铠	胸部装甲
火兽の燃えカス	任一部位

眼睛：正面面对时全都是攻击机会。在攻击眼睛造成硬直后，它会侧过身去，此时可以获得大量攻击机会。不过与芬里尔不同的是，不管攻击左右眼，本系列巨兽们只会向左转去。

颈部：比眼睛更方便破坏的部位，正面攻击即可。



背后：需要先打掉大壶，然后背后的核心才会显露出来。对付该核心的方法和对付大壶是一样的。

手臂：要切落手臂必须要暗属性攻击肩部装甲，才能让处于肩部的手臂核心露出来。首先破坏腰间的炸弹，这样它才会使用拳击，才能出现得到登上手臂的机会；之后破坏小臂，免得在向上爬的时候挡路；接下来就和对付巨人的手臂一样了。要注意的是根据所站平台高度的不同，其拳击使用的手臂也不同，因此切掉一边手后必须换平台才能攻击另一边手。推荐切落右手地点为C，左手为E。

后颈：等它一头撞过来后，就可以从头顶上爬过去，直接攻击到该处核心了。

膝盖：比较麻烦的一个地方，因为平时这里都被手挡着。推荐在较低的平台，攻击其眼睛后瞄准隐藏在云海下面的膝盖来攻击。

腹部：与眼睛一样，很容易攻击到的一处。

小臂：平时可以攻击到，也可以在攻击眼睛后再打。破坏装甲后，再以同样方法破坏核心即可。

角：平时可以攻击到，而攻击完眼睛后可以轻松破坏右角。另外，在高处等它冲撞过来后，破角更加容易。

炸弹：需要攻击的部位是后腰的核心，可以在攻击完眼睛后的硬直时间里破坏之。在破坏该核心后炸弹会掉落，它就不能用各种投掷攻击，而经常使用拍击了。这样可以衍生出不少破坏他处的战术。

大壶：只有攻击眼睛，等其侧身后才方便攻击到，攻击点是大壶与身体连接处的黄色核心。破坏大壶后，它就不能从壶中喷火攻击了。

胸部：任何时候都可以攻击到，破坏之后是没有核心的。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

ギルガメッシュ系列

本系列包括凶刃の巨兽ギルガメッシュ（剑兽）、异界のギルガメッシュ（剑兽）、究极のギルガメッシュ（究极剑兽）、背德の战兽ドゥルガー（机兽）、究极のドゥルガー（究极机兽）、无限の超兽ギルガメッシュΩ（机兽）共6只巨兽。这里的亚种比起原始版来既无攻击方式上的不同，也无破坏部位上的增加，玩家只要熟悉其一即可熟悉全部。只是要注意这系列巨兽的手很多，大家在攻击时不要搞乱了目标。

名称	破坏部位、条件
剑兽の魂	打倒
剑兽の目	右眼核心、左眼核心
剑兽の复眼	背部右眼、背部左眼
剑兽の手	前上手背核心
剑兽の野太刀	前上右手切落
剑兽の大太刀	前上左手切落
剑兽の炎刀	前下右手切落
剑兽の冷刀	前下左手切落
剑兽の雷刀	背后右手切落
剑兽の暗刀	背后左手切落
剑兽の浮船	船身核心
剑兽の胸	胸部核心
剑兽の背中	背后核心
剑兽のツノ	角核心
剑兽の炮台	任一炮台
剑兽の外皮	船身装甲、胸部装甲
剑兽の外售	小臂装甲
剑兽の铠	背后蛇口装甲
剑兽の燃えカス	任一部位

眼睛：平时很难看到眼睛，但是趁其用剑攻击后，顺着手臂跑上去就能看到眼睛和角了。

复眼：需要攻击背后蛇头的眼睛，在其转身用背后剑砍时可以很容易地攻击到。

手背：趁上方手臂攻击的硬直，从外侧破坏手背的装甲就可以看到核心；在背后双手攻击时也可以打到此处手背。顺带一提，只有上方双手有手背核心，可以破坏。

前上双手：这两处核心必须要冰属性攻击才有效果。攻击时机是在其用上方手臂攻击后，顺着剑靠近并攻击核心。与其他切落类任务一样，最后一击必须要靠近到防御罩以内。此双手在切落后还会再生，不过已经算破坏完成了，素材奖励是能拿到的，因此可以不必再理会了。

前下双手：与上方双手的切落方法一样。

背后双手：由于在背后所以不容易搞错目标，难度较低。



船身：在船体三角形水晶前面，破坏装甲后就能看到核心了。为了更清楚地看到目标，推荐先把中央炮台破坏掉。最好的攻击时机是船体撞击后跳上去攻击，但是平时任何时候也是很方便打到的。



胸部：任何时候都可以攻击，破坏装甲后有核心露出来。

背部：与破坏复眼一样，要等其转身后攻击蛇头的嘴部，破坏该处装甲后核心就会露出来，之后继续用相同战术攻击核心即可。

角：与眼睛一样，要在其正面剑击后跑到手上才能看到攻击目标。此外，背后双手攻击后，顺着手臂跑到尽头也可以攻击到角。

炮台：任何时候都可以攻击到。由于炮台攻击很频繁，所以推荐一开战就破坏其身体左侧和正面的炮台，这样炮击威胁大大降低；而留着右侧炮台则可以让它继续频繁使用炮击，安全系数大大上升。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

シヴァ系列

本系列有冰雪の女王シヴァ（冷兽）、异界のシヴァ（冷兽）、究极のシヴァ（究极冷兽）、神秘の化身シヴァカーリー（冷兽）共4只巨兽。希瓦的自由任务比较特殊，除了该任务目标的核心以外其他部位的核心会全部消失，破坏装甲后会发现什么都没有，只有目标核心隐藏在装甲下。各个任务的目标依次是：腹、右膝、大腿、额头、左臂、台座、腰、背，完成以上全部之后就会出现要求打倒希瓦的任务了。当然，在这个任务中一切核心都是正常显示的了。

名称	破坏部位、条件
冷兽の魂	打倒
冷兽の额	额头核心
冷兽の胸	背部核心
冷兽の腕	左臂核心
冷兽の腹	腹部核心
冷兽の腰	腰部核心
冷兽の太もも	大腿核心
冷兽のひざ	右膝核心、左膝核心
冷兽の浮船	台座核心
冷兽の扇	羽扇破坏、击落
冷兽の冠	头冠装甲
冷兽の外皮	右膝装甲、左膝装甲、腹部装甲
冷兽の外售	腰部装甲、大腿装甲
冷兽の铠	胸部装甲
冷兽の冰山	冰山核心
冷兽の燃ぇカス	任一部位

额头：在正面面对时有很多攻击时机。只要先破坏了头冠装甲，就可以攻击额头核心了。

胸部：对付该处必须用暗属性才能奏效。目标核心被装甲包围着，而装甲的核心则在后颈处。要想攻击到就要先攻击其正面裙甲或冰山，让她伏倒在平台前，这样就可以顺着手臂靠近过去攻击后颈了，拆掉胸部装甲后就可以正面攻击核心了。需要注意的是这两处的HP很少，若是这两处破坏完了还没成功破胸的话，就很难再找到机会爬上去攻击后颈了。推荐作战地点为B和E，找机会给其冰山造成较少伤害就可以让她趴下；她站起来之后会转身离开平台，此时赶快追击冰山，即可立刻让她再次趴下，实现连续打击。

手腕：目标是在左手臂上，形如羽毛的装甲保护下的核心。破坏掉羽毛装甲后仔细观察，即可看到该处的核心。

腹部：平时也可以攻击到，而最佳时机是攻击正面裙甲或冰山让其伏倒后，站在其小臂附近攻击。腹部一共有3片装甲，需要全部破坏才能看到核心。

腰部：对付该处必须用雷属性才能奏效。该处核心在背后，破坏方法大致与上面提到的破胸相同。注意此核心有一块很大的蓝色装甲保护，要攻击核心必须先将其破坏。

大腿：核心在大腿侧面，先破坏该处的甲叶即可看到。如果先把膝盖核心破坏，那么她在冰山撞击后即可顺着大腿爬上去，靠近大腿核心给予大伤害。攻击大腿造成的硬直是破坏其他几个部位的关键，因此若目标不是只破坏大腿的话，最好不要只盯着此处攻击。

膝盖：平时只有右膝可以攻击到，破坏该处装甲就可以看到核心。最佳攻击时机是冰山撞击后，可以靠近攻击之。



台座：在其使用倒立冲撞后，顺着台座底部爬上去就可以看到核心了。推荐地点为C。

扇子：除了在她倒立冲撞后直接攻击将扇子破坏之外，让她扔掉扇子伏倒也算是将扇子破坏的。因此攻击大腿和冰山也有相同效果。

头冠：要破坏额头，必须先破坏此处装甲。攻击时机很多。

冰山：与破坏胸部、腹部一样，只要让她伏倒，顺着手臂登上去就可以看到背后的冰山。在她转身的时候也可以攻击得到，只是时间很短。另外，在回避了其攻击之后，如果动作够快的话可以从其左臂下面的空间攻击到后面的冰山。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.com

异常状态

之前的文章中我们提到了可以利用属性攻击对巨兽造成异常状态，而事实上对各个巨兽造成异常状态的属性都不尽相同。下面就为大家列出一张异常状态表，看看巨兽们会在哪种属性攻击下陷入异常吧。

名称	缓慢	停止	滑伤
ギガント系列	雷	冰	暗
フェンリル系列	冰	暗	火
イフリート系列	暗	冰	雷
ギルガメッシュ系列	雷	火	冰
シヴァ系列	火	雷	暗
バハムート	雷	冰	暗
シン=バハムート	–	冰雷	暗

封印石板

在菜单的“その他”中选择封印石板，就可以进入这个模式了。在这里，玩家要按照正确的顺序点击石板上的凹槽，如果全部正确的话就可以解开石板的封印，挑战石板中的封印巨兽。这些巨兽分成两类，前5只属于特殊亚种，打倒它们可以获得特有的珍贵素材，合成专有装备；后5只属于该系列巨兽的最强形态，可供大家挑战自我。在获得素材方面，特殊亚种除了下表列出的特殊素材以外，其余的与普通亚种一样，而异界系列则与原始巨兽完全相同。这10只巨兽并不影响流程，但是关系到不少称号的获得，大家积极挑战吧。下面给出全部石板的解封方法。

石板	解封巨兽	特殊素材
黑金の石板	无限の超兽ギルガメッシュΩ	胜利の光、努力の光
红莲の石板	不灭の魔兽デスイフリート	古文书ファミ通、ファミ通のガバス
白亚の石板	电击の古狼ブラックファング	古文书电击、电击ポリタン
冰雪の石板	神秘の化身シヴァカーリー	メンバーズポイント、シヴァのアレ
大地の石板	古の大魔神ゴライアス	レヴァナントウイング、ゴライアスの魂
巨峰の石板	异界のギガント	–
灵银の石板	异界のフェンリル	–
灼热の石板	异界のイフリート	–
暗魔の石板	异界のギルガメッシュ	–
冰泪の石板	异界のシヴァ	–



黑金の石板


巨峰の石板


红莲の石板


灵银の石板


白亚の石板


灼热の石板


冰雪の石板


暗魔の石板


大地の石板


冰泪の石板

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

称号一览

在游戏中满足各种条件后，再完成任意一个任务即可获得称号（失败不算），并且获得非常珍贵的蓝色技能玉，可以说是对攻关非常有帮助的。以下便列出目前已明确的称号的获得条件，以供大家参考。



称号	获得条件
ギガントの救世主	通过第一章
フェンリルの季风	通过第二章
イフリートの烈火	通过第三章
炼狱の光	通过第四章
シヴァの霜刃	通过第五章
刻の霸者	通过第六章
龙の血を继ぐ者	通过第七章
最 兵器Ω	打倒无限の超兽ギルガメッシュΩ
デスマスター	打倒不灭の魔兽デスイフリート
传说の猛兽ハンター	打倒电击の古狼ブラックファング
すっぴんメンバーズ	打倒神秘の化身シヴァカーリー
ケンカ大番长!	打倒古の大魔神ゴライアス
ケンカ里番长!	打倒异界のギガント
凶兽ハンター	打倒异界のフェンリル
フェルオール勋章	打倒异界のイフリート
魔界の贵公子	打倒异界のギルガメッシュ
シヴァ四十八手	打倒异界のシヴァ
ギガントの若侍	通过只腕の巨兽ギガント系列自由任务任意一个
荒くれ武者	通过只腕の巨兽ギガント系列自由任务任意4个
诚なる志士	只腕の巨兽ギガント系列自由任务全部完成
オオカミハンター	通过银狼の巨兽フェンリル系列自由任务任意一个
月夜の狩人	通过银狼の巨兽フェンリル系列自由任务任意4个
暗夜の狩猎者	银狼の巨兽フェンリル系列自由任务全部完成
ゴミ虫	通过灼热の巨兽イフリート系列自由任务任意一个
训练されたゴミ虫	通过灼热の巨兽イフリート系列自由任务任意4个
第三十特务炎队	灼热の巨兽イフリート系列自由任务全部完成
ながねぎ剑士	通过凶刃の巨兽ギルガメッシュ系列自由任务任意一个
エンキドゥのエサ	通过凶刃の巨兽ギルガメッシュ系列自由任务任意4个
ギルガメッシュナイト	凶刃の巨兽ギルガメッシュ系列自由任务全部完成
よくがんばったで赏	通过豪腕の巨兽グラティオン系列自由任务任意一个
はなまるの赏	通过豪腕の巨兽グラティオン系列自由任务任意4个
超绝大金星!	豪腕の巨兽グラティオン系列自由任务全部完成
太ももランナー	通过冰雪の女王シヴァ系列自由任务任意一个
ブレイボーイ	通过冰雪の女王シヴァ系列自由任务任意4个
绝对领域の支配者	冰雪の女王シヴァ系列自由任务全部完成
必杀しつけ人	通过暗夜の狼ヴァナルガンド系列自由任务任意一个
华丽なる猛兽使い	通过暗夜の狼ヴァナルガンド系列自由任务任意4个
神をおすわりさせし者	暗夜の狼ヴァナルガンド系列自由任务全部完成
魔神审问官	通过烟雾の恶魔ベルゼブブ系列自由任务任意一个
圣なる大司教	通过烟雾の恶魔ベルゼブブ系列自由任务任意5个
异端枢机卿	烟雾の恶魔ベルゼブブ系列自由任务全部完成
夜叉流影忍	通过背德の战兽ドゥルガー系列自由任务任意一个
夜叉流暗刺客	通过背德の战兽ドゥルガー系列自由任务任意5个
夜叉流毗沙门	背德の战兽ドゥルガー系列自由任务全部完成
新世界を手にする者	通过巨兽神バハムート系列自由任务任意一个
アルタイルを统べる者	通过巨兽神バハムート系列自由任务任意5个
巨兽神话の破坏者	巨兽神バハムート系列自由任务全部完成
空に永远を誓う者	通过シン=バハムート系列自由任务任意一个
静かなる命の传道师	通过シン=バハムート系列自由任务任意5个
新たな神话の创造者	シン=バハムート系列自由任务全部完成
雾隐流浪士	打倒自由任务中的ギガント一次
雾隐流用心棒	打倒自由任务中的ギガント5次
雾隐流师范代	打倒自由任务中的ギガント10次
天狼猎师三日月	打倒自由任务中的フェンリル一次
天狼猎师满月	打倒自由任务中的フェンリル5次
天狼猎师新月	打倒自由任务中的フェンリル10次
炎武第三小队长	打倒自由任务中的イフリート一次
炎武第一连队长	打倒自由任务中的イフリート5次
炎武军团长	打倒自由任务中的イフリート10次
デストロイヤー	打倒自由任务中的ギルガメッシュ一次
ぐらぐらディエーター	打倒自由任务中的ギルガメッシュ5次
ぶらっどおぶばはむーちょ	打倒自由任务中的ギルガメッシュ10次
大力关协	打倒自由任务中的グラティオン一次
金刚大关	打倒自由任务中的グラティオン5次

巴哈姆特之血

www.plumbook.cn

称号	获得条件
神龙横纲	打倒自由任务中的グラティオン10次
恶代官	打倒自由任务中的シヴァ一次
シヴァ样亲卫队	打倒自由任务中的シヴァ5次
巨兽学士	打倒自由任务中的ヴァナルガンド一次
ソードマスター	打倒自由任务中的ベルゼブブ一次
ヘッドハンター	打倒自由任务中的ドゥルガー一次
伟大なる友の镇魂者	打倒自由任务中的バハムート一次
神の名を葬り去る者	打倒自由任务中的シンニバハムート一次
剑客商售	打倒自由任务中究极のギガント一次
古流剑豪	打倒自由任务中究极のギガント5次
夜明けの追迹者	打倒自由任务中究极のフェンリル一次
白夜の疾风迅雷	打倒自由任务中究极のフェンリル5次
鬼军曹	打倒自由任务中究极のイフリート一次
究极のながねぎ剑士	打倒自由任务中究极のギルガメッシュ一次
新鲜组そりこみ队长	打倒自由任务中究极のギルガメッシュ5次
情热のジゴロ	打倒自由任务中究极のシヴァ一次
うるわしのドーンファン	打倒自由任务中究极のシヴァ5次
ドラグナー	打倒自由任务中究极のバハムート一次
伟丈夫云龙	打倒自由任务中究极のグラティオン一次
豪杰不知火	打倒自由任务中究极のグラティオン5次
いきものがかり	打倒自由任务中究极のヴァナルガンド一次
スパルタ调教师	打倒自由任务中究极のヴァナルガンド5次
デビルスレイヤー	打倒自由任务中究极のベルゼブブ一次
真忍：黑影	打倒自由任务中究极のドゥルガー一次
新忍：カラス天狗	打倒自由任务中究极のドゥルガー5次
原初の暗に挑む者	打倒自由任务中カオスニバハムート一次
カオスの神殿の霸者	打倒自由任务中カオスニバハムート5次
初级军学者	获得一个S评价
参谋道初段	获得10个S评价
天才军略家	获得50个S评价
免许皆传兵法家	获得100个S评价
云海の大元帅	获得全部S评价
见习刀剑锻冶	合成一种大剑
御命刀剑师	合成10种大剑
一杀大剑匠	合成25种大剑
元祖天剑斋	合成全部51种大剑
见习い妖刀工	合成一种刀
腕利き妖刀工	合成10种刀
名人妖刀师	合成25种刀
妖精の杖细工师	合成一种杖
圣女の杖雕り师	合成10种杖
姬君の杖美术家	合成25种杖
快腕クラッシャー	合成一种锤
铁腕ブラスター	合成10种锤
豪腕デストロイヤー	合成25种锤
弹丸职人	合成一种铳
弹药のデザイナー	合成10种铳
弹幕のアーティスト	合成25种铳
学究の尖兵	合成一种枪
矛比の铁学者	合成10种枪
粹枪学博士	合成25种枪
式神具工：梅	合成一种防具（标准）
式神具士：竹	合成5种防具（标准）

称号	获得条件
式神具师：松	合成10种防具（标准）
式神具匠：白菊	合成全部21种防具（标准）
かけだし甲胄师	合成一种防具（物理重视）
ベテラン甲胄师	合成5种防具（物理重视）
スーパー甲胄师	合成10种防具（物理重视）
カリスマ甲胄师	合成全部15种防具（物理重视）
见习い精灵士	合成一种防具（属性重视）
精灵调律师	合成5种防具（属性重视）
精灵指挥者	合成10种防具（属性重视）
精灵マエストロ	合成全部15种防具（属性重视）
まごころ仕立师	合成一种装饰品
一期一会の雕り师	合成5种装饰品
魔法の手业师	合成10种装饰品
辉ける雕金师	合成全部20种装饰品
见习い药剂师	合成一种秘药
新进药学者	合成10种秘药
赤ひげ大先	合成20个秘药
マッドサイエンティスト	合成全部42种秘药
大いなる守财奴	金钱超过1万
巨兽狩り成金	金钱超过10万
奇迹の炼金术师	金钱超过100万
BoB新入会员	进行第一次多人联机
BoB宣传主任	进行10次多人联机
BoBギルドマスター	进行50次多人联机
BoB最高经营责任者	进行100次多人联机
运命の两翼	进行一次两人联机
不动のトライアングル	进行一次三人联机
无敌のカルテット	进行一次四人联机
禁断の石版を开きし者	解开全部封印石板

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

NDSi 1.4系统升级全面解析



——简评最新烧录卡标准“双核升级”

文 Raeca 编 米格

NDSi 1.4系统升级全面封杀各款烧录卡产品

早在去年年底NDSi上市之初，大家通过NDSi拥有如Wii主机一样的系统可升级的特性便预料到“NDSi主机可以依靠系统升级来屏蔽烧录卡产品的使用”。而最近这一猜测终于成为了现实，许多玩家发现原先能在NDSi主机上正常使用的烧录卡，在主机升级了最新的1.4系统之后均无法使用，启动后出现错误画面，无论日版1.4J、美版1.4U还是欧版1.4E，皆是如此。于是笔者也针对市场上的所有NDSi烧录卡产品进行了测试，发现M3i Zero、SCDSOi、TTi、EZVi、AK2i、Hyper-R4i、黄金R4i等均无一幸免。显然，任天堂通过NDSi系统升级开始对烧录卡进行全面封锁。

An error has occurred. Press and hold the Power Button to turn the system off. Please see the Nintendo DSi Operations Manual for help troubleshooting.

▲升级到1.4系统后启动烧录卡出现错误。

NDSi 1.4系统升级的必要性



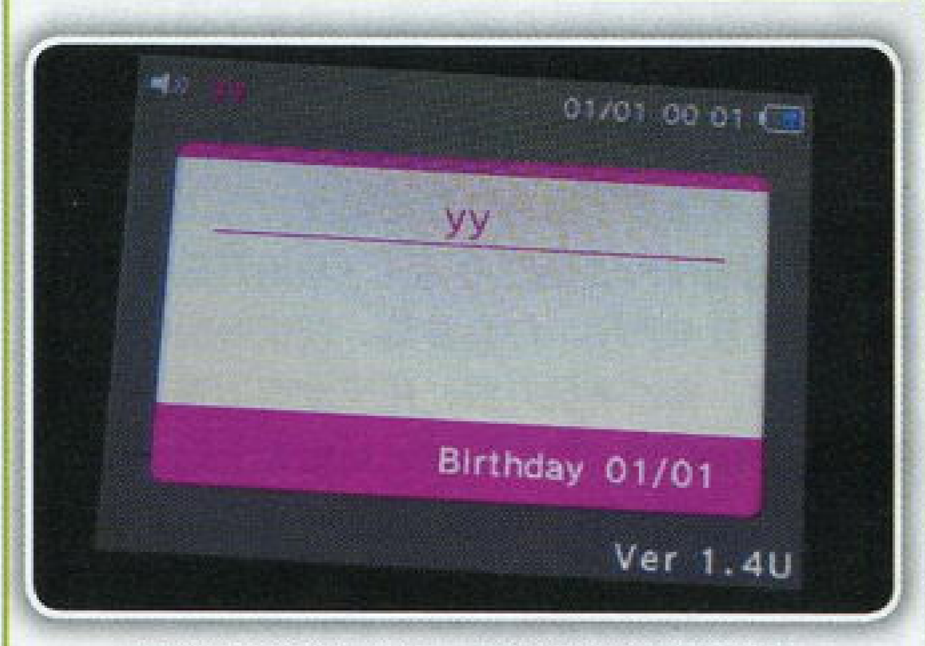
▲大量优秀的DSi Ware下载游戏无疑是NDSi主机的最大魅力，不玩是一种遗憾。

相信很多玩家一定想知道是否必须升级到最新的1.4系统才能玩到最新的NDS游戏。

这个答案很难回答，因为NDSi主机能够运行的游戏有两种，一种是标准NDS游戏，一种则是NDSi专用游戏。前者数量大约为四千多款，而后者仅有数百款，如果只是想用烧录卡玩NDS游戏，那么完全没有必要升级到最新系统。而如果想玩到最新的NDSi专用游戏，或者仅仅是想通过NDSi主机登陆网络或者是获得免费的NDSi主机的附加功能，那么都必须升级到最新系统（1.4X）后方可实现。

也许1.4系统所增加的功能对你并没有太大的诱惑力，但升级毕竟是一种趋势，也许你哪天在不经意间就会因为点击某个按钮自动完成了升级过程。这时，只要有一块能够支持固件升级的烧录卡产品就能高枕无忧地享受最新功能并不丧失玩NDS标准游戏的乐趣了。

新出厂的主机均为1.4系统



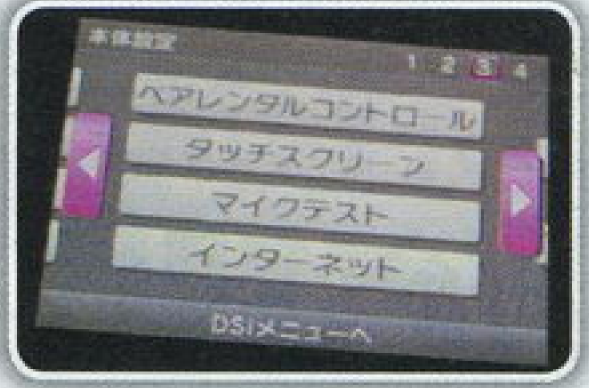
▲可以在系统设置的上屏查看到当前的版本号。

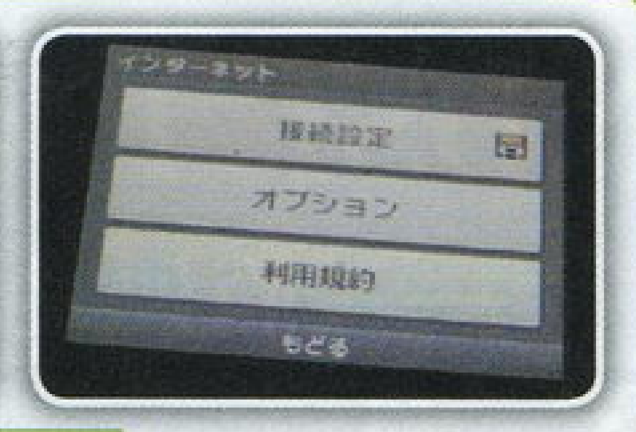
根据日本以及其他国家的玩家所提供的消息，8月份以后购买到的NDSi主机出厂均已是最新1.4X系统，如果近期准备购机，那么就必须选择拥有固件升级并且已经支持1.4系统的烧录卡方可使用。

如何升级到1.4系统

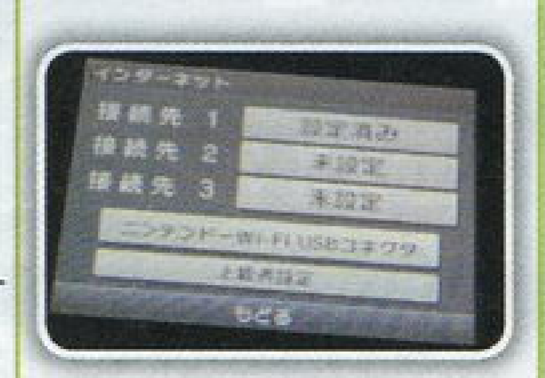
NDSi固件升级需要使用Wi-Fi将主机接入Internet网络，所以在正式升级前需要先介绍一下如何设置网络连接。







1.进入系统设置。
2.选择第三页的最后一项“INTERNET”。
3.选择第一项“连接设定”。
4.点击任意一项“未设定”。
5.点击第一个最大的按钮搜索网络。
6.选择将要接入网络。
7.点击WEP密码框，准备输入密码。
8.输入密码。
9.保存设定。
10.开始测试网络。
11.正在测试网络。
12.测试成功。
13.切换到最后一页，选择“主机更新”。
14.确认连接到网络更新。
15.阅读“更新内容”，点击右侧的“下一页”。
16.点击第一个按钮“同意”开始升级。
17.开始更新，请勿切断电源。



通过固件升级破解1.4系统

没有人会不知道R4这款烧录卡的名字，正是R4烧录卡凭借简单的操作成功地将烧录卡由SLOT-2端口升级到了SLOT-1端口的时代，从需要刷机、引导、转换才能玩到NDS游戏的繁琐过程，变成了拖放、复制及粘贴就能开始游戏的简单操作，不愧为一款革命性的NDS烧录卡产品。在此后的很长一段时间，任天堂以及其他游戏厂商通过不断的变换游戏加密方式，试图在游戏内加入针对烧录卡的屏蔽代码来阻止烧录卡的使用。不过通过游戏加密来防止烧录卡运行的方式，在烧录卡厂商的内核升级面前毫无作用——购买了烧录卡的玩家只要下载最新版本内核，并复制到TF卡上就能够运行最新游戏。

而随着NDSi的诞生以及1.4系统升级全面屏蔽现有烧录卡产品，你会发现，仅仅升级内核是没有用的。通过系统升级，任天堂可以通过改变主机的游戏识别、启动机制，从根本上阻止烧录卡的运行。由于这种屏蔽方式发生在烧录卡启动、加载内核之前，因此无论怎样升级改换TF卡上的内核文件都是无效的。

第一个成功破解1.4系统的烧录卡是因其金色包装而被国内玩家称作“黄金R4i”的产品，但由于开发之初没有设计固件升级机能，而只能通过购买新出厂的黄金R4i产品才能在1.4系统上使用。原先出货的产品仅能在1.3以下系统使用，而目前的产品一旦遇到1.5升级则意味着生命周期结束，玩家又需要购买之后出厂的支持1.5固件的黄金R4i，如此不断进行重复投资。

对于那些考虑到NDSi固件升级而设计有固件升级机能的烧录卡而言，就只需通过改换烧录卡的启动机制来应对系统屏蔽，无需购买新卡。在这次的1.4系统破解当中，它们无疑大显神通，无需玩家重复投资，直接更新固件即可，把新的破解方式带到了玩家面前。



▲通过USB线升级的M3i Zero。

第一款具备双核升级机能的烧录卡产品是今年4月就提出固件升级同内核升级一样重要的新一代双核烧录卡Hyper-R4i，而此后陆续有EZFLASH小组的EZVi、Supercard小组的SCDSOi以及GBAlpha小组的M3i Zero以此为标准，推出了同样具有双核升级机能的烧录卡产品，与Hyper-R4i烧录卡仅能使用TF卡进行固件升级相比，SC小组的SCDSOi产品配备了独立的写卡器进行固件升级，而GBAlpha小组则在M3i Zero上使用了USB线进行固件升级，将固件升级变得更省事。



▲固件升界面。

话梅杂志&3DM-SMV

烧录卡年表

烧录卡品牌繁多，下面仅罗列较有代表性的产品，并按照上市时间排序：

第一代NDS烧录卡 特点：SLOT-2卡槽，需要刷机或引导，需要使用PC软件进行处理 NEOFLASH SC SD/CF/miniSD SCL M3SD EZ4	**第1.5代NDS烧录卡** 特点：SLOT-1卡槽，仍然需要刷机或引导，或者PC处理 NEO-MK3 DSLink Acekard
第二代NDS烧录卡 特点：SLOT-1卡槽，免刷机免引导免转换 R4 M3 Simply EZ5 PLUS SCDSO DSTT	**第2.5代烧录卡** 特点：SLOT-1卡槽，三免，支持NDSi但无固件升级机能 R4i-SDHC DSTTi 黄金R4i
第三代烧录卡 特点：SLOT-1卡槽，三免，支持NDSi，支持双核升级 Hyper-R4i EZVi SCDSOi M3i Zero	**完稿前，已通过固件升级成功实现对1.4系统支持的烧录卡产品有：** EZVi Hyper-R4i AK2i（注：只有后生产的未开天窗版AK2i可进行内核升级）

即时存档，双核升级优势突显

固件升级与内核升级同样重要，而只有当两者能有效协同运作的时候，才能发挥烧录卡的最大功用。对于NDSi玩家来说固件升级是一个强势功能；而对于NDSL玩家来说，固件升级则可以升级烧录卡的硬件逻辑令烧录卡的性能得到提升。

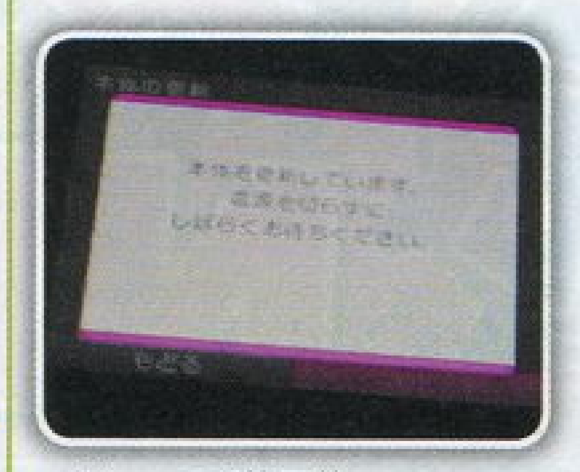
众所周知，R4烧录卡是一款没有即时存档机能的烧录卡产品，然而以R4烧录卡为基础进行开发的Hyper-R4i烧录卡则通过固件与内核的联合升级为R4烧录卡带来了一次全新的“进化”：在1.4/V6固件升级支持1.4系统之后，配合1.55内核可以使用其他高端产品才拥有的即时存档与即时攻略等功能。

一直以来，即时存档这种高端功能是早先EZFLASH、SUPERCARD与GBALPHA等从GBA时代一路走来的老牌烧录卡厂商所垄断的高端技术。垄断带来暴利，这几款拥有即时存档的烧录卡产品的价格大多都100元以上，而作为玩家主力的学生玩家往往难以负担这笔高昂的开支而只能选择性能和质量都十分普通的廉价产品。而现在由原先R4小组重新组建的Hyper-R4小组也成功地完成了即时存档的研发，并且随同1.4固件升级同时间放出。

如何使用Hyper-R4i即时存档功能？

升级固件至最新版本1.40/V6

下载最新的固件程序，与其他NDS游戏文件一样，将其拷贝至TF卡上。



▲Hyper-R4i的固件升级程序。

在NDSL或NDSi上执行这个NDS程序。



点击下屏的“START”按钮开始升级固件。

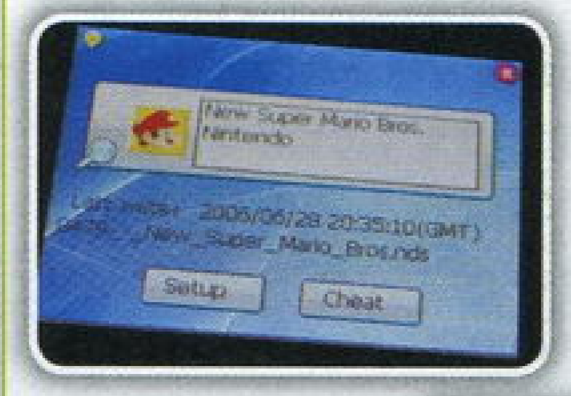


待出现“固件升级完成，关机生效”字样后，即可关闭NDS主机电源，激活最新固件。

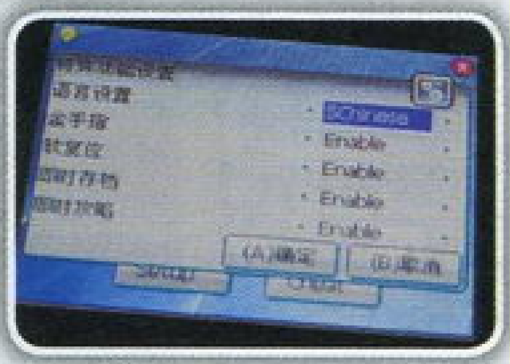
安装最新的1.55内核

下载最新的1.55内核，并将其解压至TF卡根目录，覆盖原来老的内核文件。

启用即时存档功能



点击菜单右下角的“设置”按钮。



将选项设置为“ENABLE”，将“即时存档”功能打开。



在游戏中按L+R+A+B键激活附加存档功能，选择SAVE表示即时存档，选择LOAD表示即时读档，而GAME GUIDE则为即时攻略。



NDS软件学院

马上要到秋季开学的时候了，在此恭喜已经拿到录取通知书，即将步入大学校门的同学们。大学生活是一个崭新的开始，在大学里可以认识很多新朋友，并学会新技能。入学前记得要做好充分的准备哦，一些小东西像锁、剪刀、风油精等必需品不要忘记，最好列一个详细的清单。下面看看近期NDS软件业有啥新鲜事发生吧。

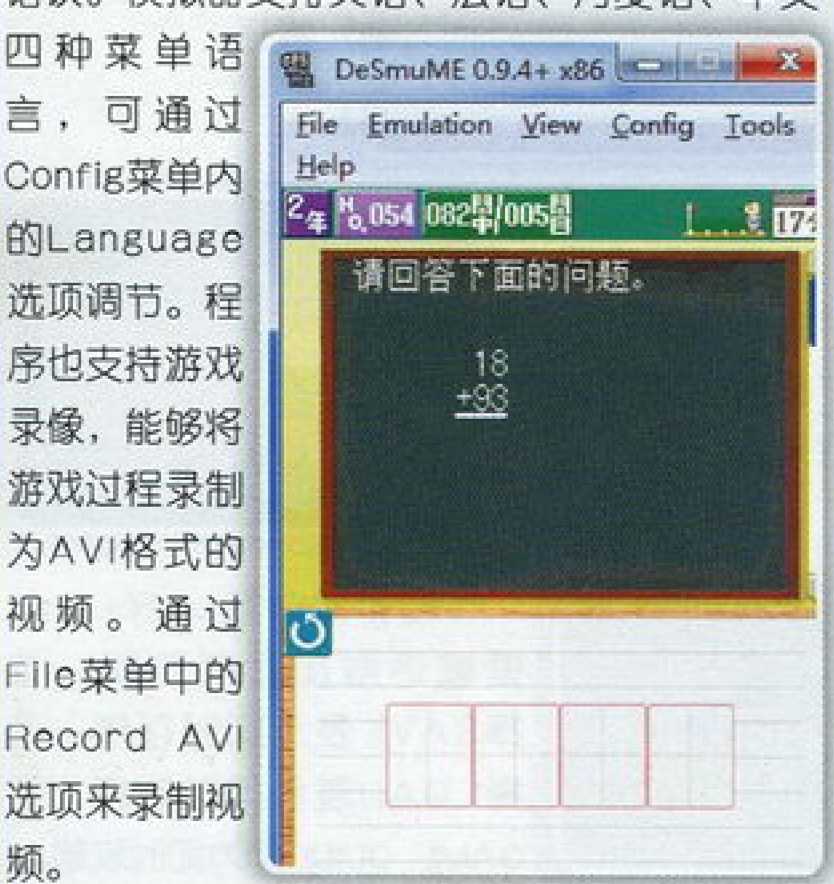


软件新闻



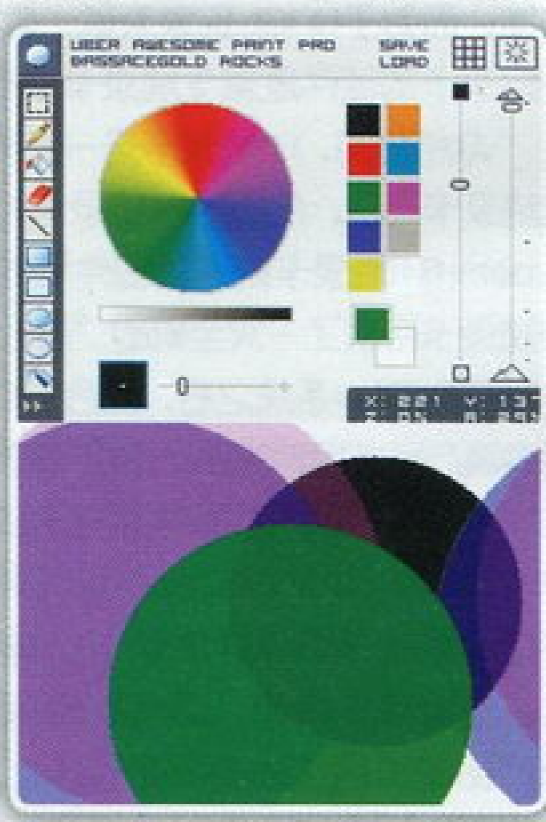
DeSmuME新版推出

具有录像功能的电脑NDS模拟器DeSmuME ReRecording于8月17日放出V0.9.4+版。新版改善了对存档的支持，可读取旧格式的存档；加入了路径设置；修复了过滤器等方面的错误。模拟器支持英语、法语、丹麦语、中文四种菜单语言，可通过Config菜单内的Language选项调节。程序也支持游戏录像，能够将游戏过程录制为AVI格式的视频。通过File菜单中的Record AVI选项来录制视频。



UA Paint新版公开

NDS上的绘图软件UA Paint于8月20日放出V1.30C版。新版对工具栏中的绘图工具进行了重新排列，更符合使用习惯；按B键可以在当前使用的绘图工具和上一次使用的绘图工具间快速切换；解决了喷涂工具的尺寸问题。在NDS上运行UA Paint，首先要设置画布的尺寸，然后进入绘图界面，上屏显示绘图工具和调色板，下屏为画布。按R键在上、下屏之间切换，按L键切换前景、背景，按START键调出设置菜单。



DSi4DS发布

NDS和NDSL的玩家再也不用对NDSi眼馋了，因为现在有了DSi4DS。DSi4DS是一款模拟NDSi界面的软件，让你的NDS、NDSL摇身变为NDSi。DSi4DS的运行界面与NDSi非常相似，上屏显示大幅图片，下屏则显示各种软件图标。

DSi4DS会读取烧录卡内存储的自制软件，并以图标的方式呈现，你可以按NDS的十字键的左、右快速移动光标，被光标选中的软件会显示软件名称、版本、官方网站等各种信息。你可以在触控屏上按住某个图标不动，然后向左、向右拖曳，快速移动光标，按A键则可以执行软件。如果看腻了DSi4DS自带的上屏显示的图片，你可以换成自己喜欢的图片，只要照片为JPG格式，像素为256×192像素即可，然后将图片名称改为photo.jpg，并拷贝到软件同目录下。



《逆转炼金术士》新版推出

电玩巴士网站举办的华人电子游戏原创大赛接近尾声，以《黄金太阳》为蓝本制作的游戏《逆转炼金术士》也发布了新版，这大概是参赛的最终版本。新版更换了标题，作者雷精灵（HarukaKaminari）制作了新的Logo，美感十足。玩家需要仔细阅读剧情，然后在关键的地方做出选择。游戏中三种模式的操作方法不太一样，调查模式下，用NDS的十字键控制角色移动；剧情模式下，按A键阅读剧情；证物模式下，直接点击触控屏来选择证物并出示。

游戏在进入下一场景时会自动存档，部分不支持FAT格式的烧录卡（主要为SLOT2槽的烧录卡）可能会在这时出现运行错误。另外，使用SLOT1烧录卡运行游戏时，SLOT2槽不要插入EZ三合一等任何卡带。

游戏的从前期策划到中期程序、美工，到后期调试，再到最后的测试包装，全部由雷精灵一人完成。游戏使用RMDS引擎开发，RMDS引擎是一个基于NDS LIB的RPG引擎，使用LUA语言作为脚本，使用简单但是功能强大。RMDS引擎的作者同样为雷精灵，有兴趣的朋友可以试试。

《Seek And Recharge》发布

NDS上的益智游戏《Seek And Recharge》于8月16日正式发布。游戏中，上、下屏显示不同的方格，玩家要控制机器人走到最后的终点，用十字键来移动机器人，按L、R键改变颜色。游戏共有100个关卡，遗憾的是不支持触控操作。



《Stargrazer》推出

NDS上的飞行射击游戏《Stargrazer》于8月22日正式发布。游戏分为两种模式，游戏中用NDS的十字键控制飞船移动，按R键射击，被敌人击中或撞到敌人，显示在下屏右方的能量槽会减少，能量槽为空时Game Over。按START键暂停，再按SELECT键回到主菜单。游戏的最高分数会得以保留，从主菜单中选择High Score选项即可查看。



上辑还说近期最期待的汉化游戏是《DQIX》还有《沙加2》，没想到汉化小组的速度是如此之快，两款游戏都已经在汉化中了，并且已经放出了汉化视频。想想近两年，在NDS中玩的多数是中文游戏，基本没有再为日文烦恼过。当然，这与汉化小组的努力是分不开的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook...



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 乌冬

新版的PS3毫无悬念地发布了，但体积没有想象中的那么小，至少没有PS2、PS Two之间那么悬殊。相比较于老版，新版PS3的体积只是缩小了1/3，更让人疑惑的是，新版PS3还是叫PS3，索尼没有加个Slim什么的，也没有改名叫PS Three，还有传说中的兼容PS2游戏的功能也没有出现，真让人怀疑索尼又留了一手。下面看看近期PSP软件业有什么新软件推出吧。

破解

5.55系统被成功破解？

5.55系统的破解难度的确不小，先前信誓旦旦宣布破解的小组都没有了下文。但仍有人知难而上，8月22日，一个名为Team MX小组也公开宣称向5.55系统发起挑战，并给自己定下了期限：有望在两周后彻底破解5.55系统。Team MX小组表示，已经完成了5.55自制固件的开发，但固件仍不完善，还有很多问题尚待解决。彻底破解仍需时间。正当大家猜测事情的真假的时候，Team MX公布了视频。从视频上看，5.55自制固件的确已经完成。但稍后，又有网友指出该视频系伪造，视频中显示的PSP系统版本是软件更改过的。事情的真相，还是等时间来检验吧。



模拟器

PSPKVM新版公开

PSP上的JAVA模拟器PSPKVM于近日发布V0.5.3版。新版修复了设置默认CPU频率不正常的错误；解决了索尼爱立信手机游戏画面显示的问题；修正了全键盘输入的问题；文本选择、剪贴板功能支持虚拟键盘；改进了对TrueType字体的渲染效果；支持用PSP内置虚拟键盘输入多国文字。



杂志&3DM-SMV
www.plumbook.com

DSONPSP发布

早在2007年，PSP上就曾出现过NDS模拟器，着实让广大玩家兴奋了一阵。但很快，该模拟器就停止了更新。如今，又有一款全新的PSP用NDS模拟器出炉了，它就是由Yoshihiro开发的DSONPSP，软件使用了电脑上的NDS模拟器DESMUME的部分代码，最新版本是V0.1 beta。使用时，我们要先将NDS ROM拷贝到软件NDSROM目录内。

在PSP上运行DSONPSP，DSONPSP的界面很简洁，不，应该说是简陋才对。DSONPSP会自动扫描NDS ROM并罗列出来，用PSP的方向键移动光标，按×键运行游戏，按□键退出程序。试着用DSONPSP运行了《新超级马里奥兄弟》、《动物管理员》两款游戏，前者无法运行，后者可以运行，但速度极为缓慢，帧率维持在4～10FPS之间。游戏画面为双屏并排显示，贴图基本没错误，但是没有声音。虽然DSONPSP的模拟效果非常一般，但总算又带给玩家一丝希望。



自制软件

PSP DayViewer新版放出

PSP上的星期显示工具PSP DayViewer于8月19日放出Beta 4版。新版加入了对5.03、5.05、5.50固件系统的支持；改良了程序主代码；改进了PRX文件的安装；缩减了PRX文件的容量。PSP DayViewer能够让你的PSP显示当前日期为星期几。运行程序后，选择Install DayViewer Beta 4选项安装星期显示插件，选择Uninstall DayViewer Beta 4卸载插件。



同人游戏

《Wagic》新版放出

PSP上的卡片类游戏《Wagic》于8月14日放出V0.8.1版。新版加入了1000多张新卡片，总卡片数达到了3100张；加入了新的作战规则，支持Magic 2010规则；解锁了Evil Twin模式和随机模式两个新游戏模式；部分卡片需要赢得比赛才可在商店中购买；改进了商店，按□键可以重新整理商店中的卡片；改进了AI；修正了内存方面的错误。



《PSP Portable Bubble》新版推出

PSP上的泡泡龙游戏《PSP Portable Bubble》于8月18日发布V2.0.0版。新版加入了两首背景音乐；运行帧率稳定了；加入了级别记录系统；新增了两个关卡设置；改善了图形显示。游戏架构已经相当完善，界面漂亮，还有动听的音乐。游戏开始可以选择不同的关卡，游戏中按×键发射泡泡，按START键暂停。



功能多多 Digiplay Re-Loaded使用教程

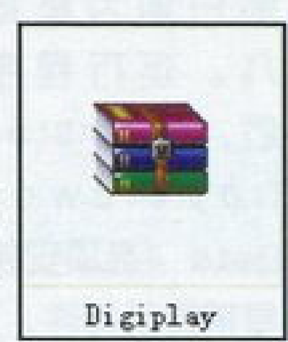
软件名称：Digiplay Re-Loaded
软件作者：Edward Johnson
适用机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000

PSP内置了网页浏览器，不仅能浏览HTML格式的网页文件，也支持JAVA脚本以及Flash。于是，广大聪明的软件作者们就想着从网页浏览器中下手，从此一个又一个网页类软件诞生了。网页类软件需要依靠网页浏览器来运行，它的开发起点比较低。网页类软件往往包含了多种功能，而这些功能的实现往往是通过Flash。当然，软件也有很多弊端，比如各个功能之间的关联性不强，运行也比较麻烦。而本次我们给大家介绍的Digiplay Re-Loaded是一款极为优秀的PSP用网页类软件，说它优秀是因为功能多多，里面集合了数十个实用软件还有有趣的小游戏。下面就具体介绍一下Digiplay Re-Loaded的使用方法。

安装指南

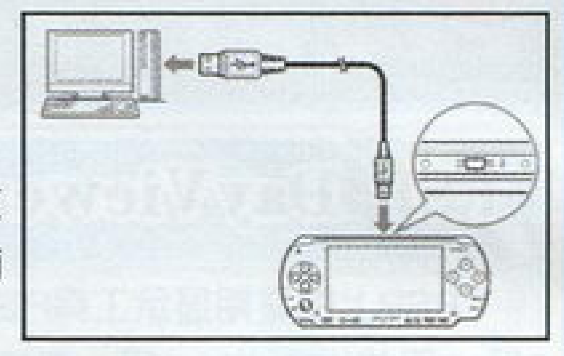
1

在本书附带的光盘中找到名为Digiplay的压缩包，并解压到自己的电脑内。



2

将PSP通过USB连线与电脑相连。



3

将名为Digiplay的文件夹拷贝到记忆棒PSP/Common目录下面。



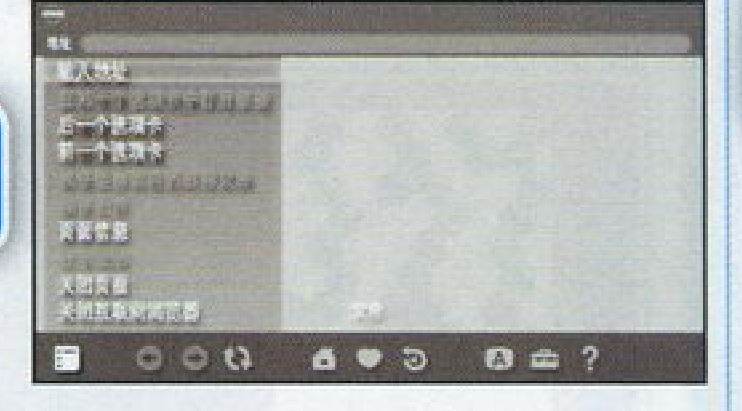
快速上手

1

在PSP XMB主界面中找到网络浏览器并运行。



2



在网址中输入file:/PSP/Common/digiplay/home.html，然后按○键确定。

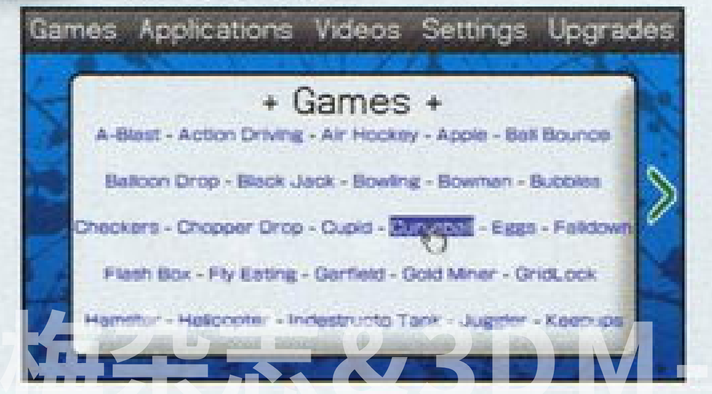
3

稍后会出现Digiplay Re-Loaded的主界面。界面上方是Digiplay Re-Loaded的五大功能模块，提供游戏、实用软件等功能。除了Game、Applications外的其他功能模块还没有完成，我们暂时无法使用。好在能使用的两个功能模块中已经包含了大量的软件。我们用PSP的滑杆来操纵鼠标，按○键确定，按×键退出网页浏览器。

英文	说明
Games	迷你游戏
Applications	实用软件
Videos	视频
Settings	设置
Upgrades	升级

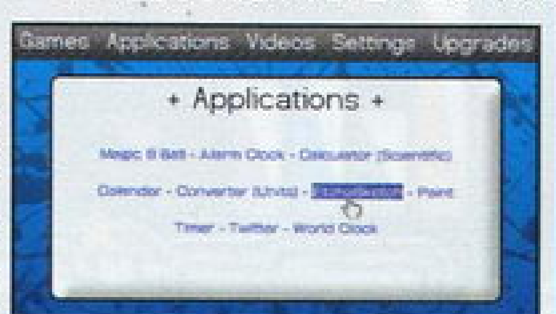
4

将光标移动到Games上按○键进入游戏模块，软件会将内含的游戏统统罗列出来。



游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.com

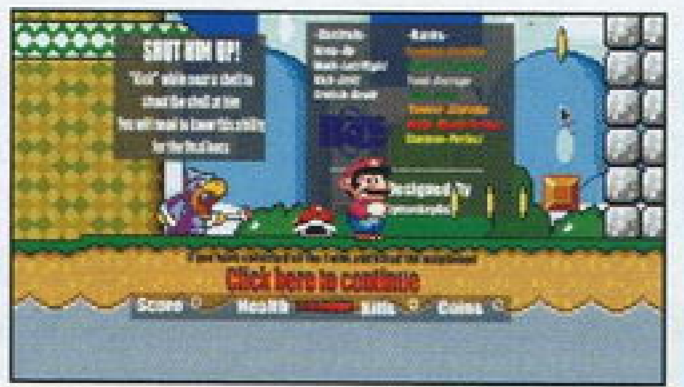




将光标移动到左边或右边绿色箭头上按○键可以上、下翻页，真的有不少游戏哦。



光标选中游戏后按○键或R键，会出现“要实行本页中插入的程序吗？”这样的提示，选择“是”确认执行。



游戏开始运行。游戏中同样用PSP的滑杆来移动光标，按○键确定。按L键则可以返回游戏列表。

返回游戏列表后，将光标移动到Applications上，按○键确定进入实用软件模块。这里同样提供了数个实用软件，部分是Flash格式的，部分通过互联网链接到其他网站。

选中软件后按○键确定，一样会出现“要实行本页中插入的程序吗？”，选择“是”确认执行，软件开始运行。





内置软件介绍

下面我们就挑选几个Digiplay Re-Loaded中内含的、有意思的软件和游戏介绍给大家。

Alarm Clock



闹钟程序。默认闹钟是关闭的，将光标移动到右边的圆钮上按○键启动闹钟，通过左边的滑动条可以改变时间显示的颜色。

Calender



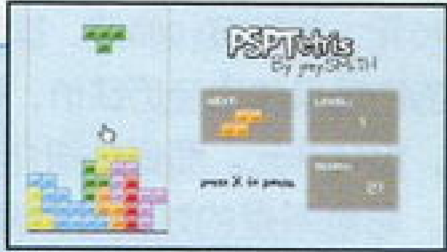
日历程序，可以显示当月的月历，同时还有星期。我们可以按年或按月翻动月历牌。

Calculator



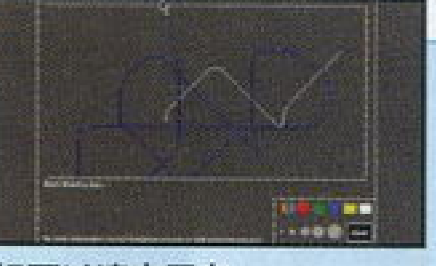
形状奇特的科学计算器，不仅能够计算加、减、乘、除，还可以进行SIN、COS等函数运算。

PSPTetris



《俄罗斯方块》游戏，点击Start钮开始游戏，用PSP的方向键的左、右控制方向，按方向键的上旋转方块。

Paint



绘图程序，用滑杆移动光标，按○键绘图。可以选择多种色彩，还可以改变画笔的颜色。点击Clear钮可以清空画布。

Snake

《贪食蛇》游戏，有三种难度可选，用PSP的方向键控制小蛇前进的方向。

PingPong



《乒乓球》游戏，只要用滑杆来移动球拍就成，程序会自动挥球。

World Clock



世界时钟程序，会自动读取PSP的内置时间，换算为其他国家地区的时间。从左至右依次显示东京、里加、伦敦、纽约四个城市的时间。

PacMan



《吃豆人》游戏，声音和画面都参照上世纪80年代的街机版。用PSP的方向键来控制吃豆人行动。

因为笔者疏忽，上辑《口袋光环》中的xReader软件并非新发布的最新版，而是早前发布的V1.3 beta6版，已经在115辑的《口袋光环》救过，给各位读者带来了不便，在此向大家表示歉意。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook



接下来的9月PSP和NDS上都有不少游戏发售，其中还有不少的重量级作品，像是NDS上的《口袋妖怪 心金·灵银》和PSP上的《伊苏7》等，相信不少有爱玩家的荷包又要大出血了。好，下面还是继续让我们来了解一下最近的掌机市场行情吧。

栏目主持：乌冬



暑假接近尾声，学生消费群体开始为新学期作准备，卖场人流开始回落。场内各大店家争取最后一博，争相推出新一轮的优惠促销活动，除家用机里的Xbox360、Wii有新版主机推出造成破解暂时困难而涨价外，以PSP为首的掌机系列都有小幅度的下跌。

PSP-3000的破解无重大突破，再加上暑假的尾声造成该机型的价格轻微下跌，基础色里港版报1115元，美版报1080元，欧版报1065元。同为基础色的白色虽然也经历跌价，但比起黑色仍然贵上不少，报1340元。而银色则介乎与两者之间，报1220元。彩色系里的炫光红依然以1430元的高价维持其在小P家族里的“崇高”地位，跃动蓝则报1380元，以比较亲民的价格成为彩色系里的销量王。使用V3主板的2000型继续大量到货，其破解方法和3000型一致，功能上除了麦克风外，和3000型完全一致，而且可选择的颜色丰富，价格比3000型也要低上一截，推荐给预算不多的朋友。其中黑、白色为935元，大红色950元，粉红色960元，薄荷绿、熏衣紫、雏菊蓝同为930元。系列里最贵的是深蓝色，为990元。

本次的降价幅度不大，比起8月上旬基本只有10～20元的跌幅。PSP-3000里炫光红、白色等颜色的任何地区版本售价一直偏离合理价位，月底有购买这两款机型意向的朋友不妨等到9月初。因为受假期结束、货源得到补充等因素的影响，价位势必会回落到合理幅度。

NDSi的1.4系统升级导致市面上的烧录卡全军覆没，沉寂了一小段时间后最终由刷写烧录卡的方式打开僵局，不过并没有造成太大的价格波动。倒是因为假期等因素日版黑白两基础色卖至断货，日版绿色报1250元，日版粉红、深蓝报1260元，美版浅蓝色和粉红色分别报1190元和1180元。在店家展柜角落里的韩版NDSL价格继续下滑，配烧录卡等周边一套下来760元的价格十分诱人。

最后说说组装记忆棒的情况，最近的组棒价格也在下跌，其中受关注的8G红边高速卡的报价跌至110～115元，4G红边高速棒报价58元，8G MK2报价98元，4G MK2报价45元，建议大家尽量购买红边高速棒。大容量棒方面16G的红边高速版报价250元，16G MK2报215元。至于大热一时的索尼原装32M棒则因为缺货原因而慢慢淡出大家视线。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



渐渐结束了暑期的销售旺季后，市场又从新变得相对平淡了，PSP-3000自从破解后便一直占据着销售上的绝对优势，价格的频繁波动直接影响着市场上的零售价走势，不过索尼对于PSP的机种改良也一刻没有停止过，现在一些玩家已经开始对PSP go表示兴趣，如此一来更加使得PSP-3000的位置显得有些尴尬。在北京的一些次级市场上甚至还有着相当数量V3主板的PSP-2000型作为市场的主流，建议手头不太宽裕的玩家们不要被PSP-2000的低价迷惑（其中混淆着大量的二手机、翻新机），而且吸取PSP-3000的经验不要对PSP go抱太多的幻想，实际购买时还是要以市场主流机型为主要参考对象。由于新系统还没有明确的破解消息，所以PSP-3000近期的价格又出现了小幅上涨，黑色1180元到1250元不等，前者是商家的单机报价，一般还会再低些，后者则是实际成交价格，“不卖单机”基本上已经成了整个市场的共识。记忆棒方面，据批发商透露，原先价格在300元左右的16G棒即将有一次较大的价格下调，预计零售价将会稳定在260元左右，感兴趣的玩家可以暂时保持观望。

NDSi基本上已经取代了NDSL、iDSL成为了市场上的主流，因为《口袋妖怪 心金·灵银》即将发售，日版NDSi主机的价格几乎没有任何商量的余地，白色主机1350元，而最新的红色NDSi更是数量稀少，价格在1550元左右，其他的如美版绿色、蓝色也都在1400元上下。由于主机价格较高，一些商家为了压低价格往往会随机搭售各种仿制烧录卡，其中以R4i最为严重，玩家在购买时要注意辨别，货比三家，在烧录卡的选择上尽量“以我为主”，屏蔽掉商家的价格陷阱。



在刚刚结束的2009科隆游戏展上，索尼宣布PSP-3000即将推出三款新颜色，分别是丁香紫、松石青与桃红色，即使PSP go发售在即，看来索尼对PSP-3000还是很有信心的，也打消了部分老PSP用户认为索尼会放弃旧型号PSP的疑虑。根据2009科隆游戏展的消息，截止到目前，索尼的PSP全球销量已经超过5000万台，随着现代人们的生活品质要求越来越高，作为娱乐休闲的游戏已经成为了不少人生活中不可缺少的一部分。

暑假接近尾声，这段时间PSP-3000的价格又开始有了小幅度的波动，至完稿时为止，黑色的报价是1150元，银色、白色分别是1250元1350元，黄色和绿色同为1300元，蓝色是1380元，而红色主机的价格依然没有回落的意思，保持在1450元。V3主板的PSP-2000主机各色均为980元，性价比非常高，值得购买。

自从NDSi主机的1.4版固件发布以后，不少NDSi玩家都小心翼翼的，生怕将主机不小心升级到新版本。不过从上周开始就陆续有烧录卡厂商宣布自己的产品已经攻破1.4系统，像是R4i、EZVi等老牌烧录卡的攻破1.4系统的视频都开始在网上流传开。不过主机的售价倒是没受到多少影响，目前市场上NDSi主机颜色齐全，货源充足，各色报价仍是1250元。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	DSL	NDSL	NDSi	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1220	960	985	750	1250	250（HG）	115（HG）
广东深圳	龙漫电玩	1200	—	1070	850	1250	250（M2）	150（HG）
北京	绿洲电玩	1020	1200	890	850	1380	300	150
陕西西安	快乐多电玩	1150	980	980	860	1250	280（HG）	150（HG）
安徽合肥	顶点电玩	1150	1050	—	550	1180	220	110
哈尔滨	鑫星电玩	1050	800	900	500	1180	210	60
福建厦门	快乐多电玩	1220	1030	1080	850	1250	280（HG）	160（HG）

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



栏目主持：乌冬　文 就爱360

一度很憧憬拥有一台上网本，那娇小的身段的确迷人。但最近从朋友那里借了一台，玩了几天，立刻打消了此念头。看惯了大屏幕，再去看那10寸小屏，而且屏幕只有1024×768像素的分辨率，怎么看都别扭。加上缓慢的运行速度，打开多个程序后，速度明显变慢。终于理解为啥上网本的销量直线下降了，至少它没有带给用户很好的上网体验。下面一起看看掌机市场上的新周边吧。

NDSi三角架



品名：Tripd with Crystal Case for DSi
种类：三角架
出品：CTA
对应机种：NDSi
官方价格：9.99美元

NDSi的摄像头虽然只有30万像素，但还是有不少朋友喜欢用它拍照。喜欢拍照的话，那就来点专业的吧，给NDSi配上三角架。由于NDSi底部没有可供固定的部分，所以产品采用了保护壳辅助的形式。先给NDSi套上透明保护壳，再将保护壳固定在三角架上就可以了。别说，这样拍出来的照片还真挺专业。



NDSi 10合1套装





品名：DSi 10-in-1 Amazing Kit
种类：套装
出品：CTA
对应机种：NDSi
官方价格：19.99美元

套装产品越来越讲求实用，样数多了不见得好，关键是样样都能用得上。这款为NDSi准备的10合1套装，厂商就很用心地整合了10种实用配件。套装中不仅包括常见的触控笔、电源适配器、耳机、USB连接线，还包括车载充电器，以及上面介绍的三角架外加透明保护壳。产品可以选择的颜色少了点，仅有蓝色、黑色两种颜色。三角架加透明保护壳的售价是9.99美元， NDSi 10合1套装中也包含了这俩东东，但价格只多出了10美元，看来还是套装产品实惠啊。



PSP go USB连接线





品名：USB Cable
种类：连接线
出品：Sony
对应机种：PSP go
官方价格：14.99美元

PSP go发售在即，想必有不少朋友磨拳擦掌准备搞一部了。不过先别急，你得把PSP配件换一遍再说，否则PSP go买回来也无法正常使用啊。PSP go连USB线也和旧版本的不一样，这根PSP go专用的USB连接线一头还是普通的USB接口，但另一头不再是Mini USB借口而是换成了PSP go专用的扁接口。USB线的售价要接近15美元，别说，还真贵。

www.plumbook.cn



NDS键帽

品名：NDS Button
种类：按键
出品：CYBER
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：680日元



PSP上有提升按键手感的键帽产品，NDS也不落后，CYBER就在火热的8月份推出了NDSL、NDSi使用的键帽，可以提升十字键的手感。不过，NDS键帽不是粘上去的，而是套上去的，方便玩家经常取下来，否则你的主机就合不上了。当主机合上的时候，键帽还可以当挂绳上的吊饰使用，美观度不错。

NDSi保护壳

品名：ボディアンドカメラカバーDSi
种类：保护
出品：キーズファクトリー
对应机种：NDSi
官方价格：1100日元



掌机保护壳是近两年才推出的产品，随着模具工艺的进步，厂商已经能做出与掌机贴合紧密的产品来。这款NDSi保护壳的材料使用了聚碳酸酯，通体黑色略带透明，厚度为1.3毫米，重量仅为44克。产品能够与NDSi非常好地贴合在一起，在SD卡槽、电源插孔、卡片槽等处都预留了位置，不会影响正常游戏。产品对NDSi的外摄像头进行了特殊保护，采用了滑盖式设计，不用时可关闭保护盖防止灰尘进入。

NDS卡片收纳盒

品名：12カードケース
种类：收纳盒
出品：カンタービレ
对应机种：NDS/NDSL/NDSi
官方价格：450日元







虽然NDS烧录卡技术已经很成熟，但仍有朋友出于爱而收集游戏卡片。那这款NDS卡片收纳盒就非常适合你了。产品的外形不大，容量却不小，可以足足容纳下12枚游戏卡片。产品设计结构合理，正、反两面各有6个卡槽，还采用了透明的盖子，可以看清游戏标签。收纳盒还为SD卡和TF卡预留了卡槽，可以能够放下2枚SD卡、4枚TF卡。等等，好像TF卡是烧录卡才用得到的东东，看来现在烧录卡已经非常流行，连配件厂商都得及时跟进了。

&SDM-SMV
www.plumbook.cn

游戏万花筒





胧月 提供

写在前面

按理说，本辑应该是半年一次介绍Comic Market、并给大家献上COSPLAY美图的时候了。可是，现在对于COSER的评价标准大多是“一脸二胸三大腿”，因此我实在不忍把她们贴出来，然后挨你们骂。说不定届时你们还要说我故意藏私，挑丑的吓唬你们，我冤不冤？看到阿鲁愿意接过这面大旗，我实在宽心得紧啊。

这里只贴一张还算可以的巡音，更多的图就别找我要了，须知好奇心能杀死猫。



胧月 提供

西又葵插画多用痛睡袋发售

西又葵是有名的美少女画师，由其绘制的美少女将被印到睡袋上发售。

这款睡袋可谓用途广泛，当做普通睡袋使用时，美少女的图案在睡袋的内侧，使用者像是三明治一样被两名美少女夹在中间。如果将睡袋的拉链完全拉开，则可以将其平铺成一张床单。当然，如果你有一个抱枕枕芯，也可以把睡袋内侧的美少女翻到外面，将枕芯塞进去形成一个抱枕。



乌冬：月姐姐和阿鲁都露出会心的笑容。

胧月：阿鲁：いっぺん死んでみる？（要死一次看看吗？）

www.plumbook.cn

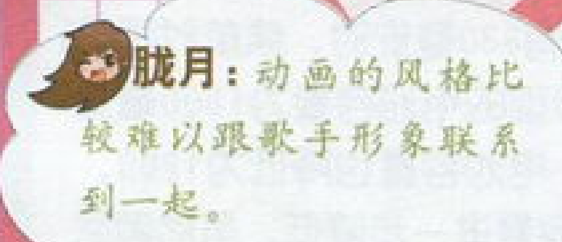


胧月 提供

动漫界歌姬×银河妖精CD《ミラクル・アッパーWL》发售

由奥井雅美和May'n联手演绎的新CD《ミラクル・アッパーWL》于8月21日正式发售了，该CD收录单曲为动画《ONTAMA》的主题曲。前者是JAM Project一员，参与过多部动画歌曲的演唱，并以向林原惠提供乐曲而成名；后者则是凭借《超时空要塞F》而名声大噪的19岁实力派歌手。由她们两人合唱的该曲大胆而有力，充分展现出两人的非凡实力。

藉由这次合作，两位歌手也爆出一些趣闻。比如奥井雅美自称与May'n近似母女；May'n也说自己一年前以该艺名出道（编注：May'n的原名和曾用艺名均为“中林芽依”）后，参加演出时经常被人错认为是奥井雅美，因为两人不管是外形还是声音都很近似。



胧月：动画的风格比较难以跟歌手形象联系到一起。

马修 提供

《口袋妖怪》醒目 9只一级神兽世界大会解禁

神兽、尤其是一级神兽，是“《口袋妖怪》系列”中非常特别的一个群体，高种族值以及更合理的能力分配，使其比起其他口袋妖怪们有了与生俱来的优势，这种优势让一级神兽们拥有了相当高的人气，但也在除神兽战之外的大多数对战中被禁用，包括官方的口袋妖怪世界大会以及普通玩家间的联机对战和网络上的PBO对战……而在不久前，Pokemon官方宣布2010年的“口袋妖怪世界锦标赛”将采用《口袋妖怪 心金·灵银》作为对战游戏的同时，也宣布对9只一级神兽实行了解禁，这9只神兽分别是超梦、露基亚、凤凰、海皇牙、古拉顿、雷库萨、迪亚路卡、帕鲁基亚和基拉帝纳，都是各版本人气非常高的主角级神兽。

相信官方也是鼓励玩家能针对这些凶猛的大家伙衍生出更新的战术而非消极地禁用，至于会不会出现大家都用一级神兽杀入决赛的情况，这个还要观望。

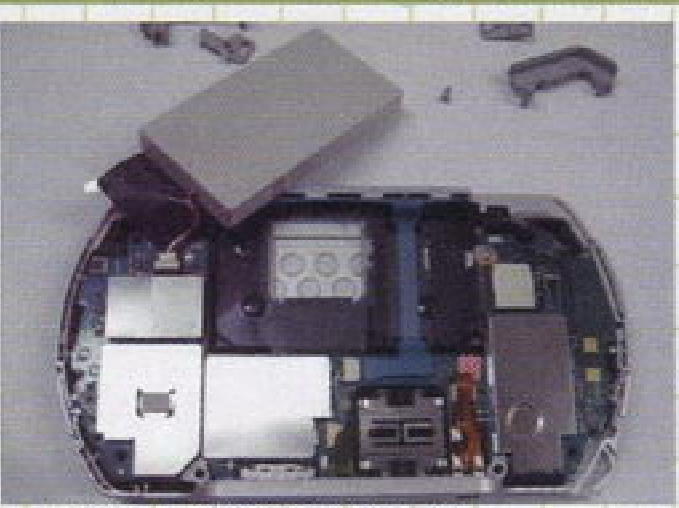
马修：《口袋妖怪》的对战丰富博大，相信会有高手针对一级神兽研究出战术。同时也希望玩家间的自发对战早日打破各种繁杂的规则限制。



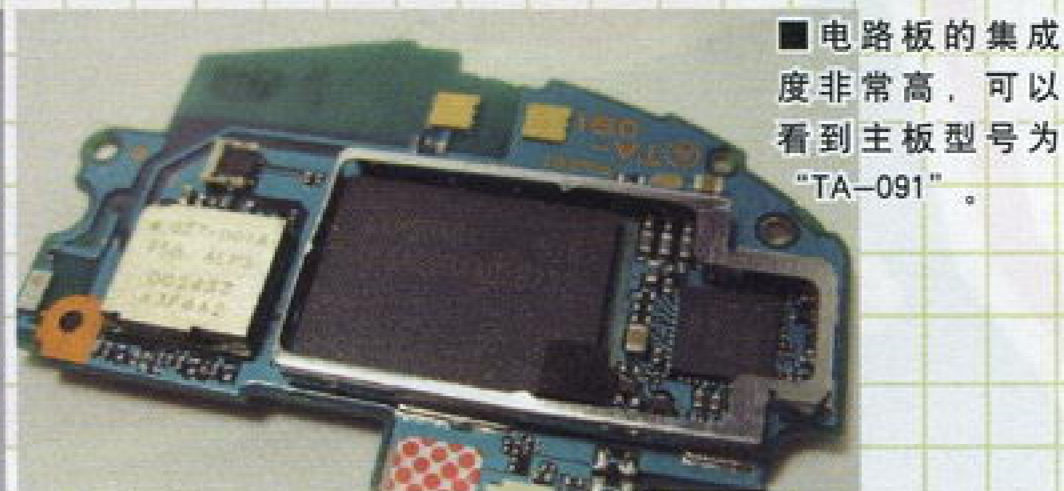
话梅杂志&DM-SMV
www.plumbook.cn

LIKY 提供

未上市先被拆，PSP go内部拆机图曝光



▲还未上市便惨遭分解的PSP go。



■电路板的集成度非常高，可以看到主板型号为“TA-091”。

距离PSP go的上市还有一个多月的时间，就在大家翘首期盼的时候，网上突然流传出几张PSP go的拆机图来，一时引起无数人的关注，下面几张图就是曝光的拆机图，大家也来解解馋吧。

据拆机人士说，该机器为工程样机，从图片可看出主板的集成度很高，CPU和GPU整合在一起。而内置的锂离子电池最让人大跌眼镜，容量只有930毫安时，续航时间无疑让人有些担心。PSP最早1000型的电池容量为1800毫安时，后来2000和3000经过瘦身，电池容量也降低为1200，现在PSP go进一步瘦身，电池容量进一步降低，虽然索尼也宣布采用新的节电技术，但连续游戏的时间肯定还是会受到影响。

▲电池容量只有930毫安时，续航能力令人担忧。

胧月：索尼在产品发售前的广告词都含有水份已经不是什么新闻了，好在用户对此也算较为宽容。我所关心的是，PSP go发售后，索尼如何保障那些曾经购买了UMD的用户的利益。



《狼与香辛料Ⅱ》苹果曲奇发售



胧月 提供

这次要 介绍的是动漫周边零食，该零食以当前播映中的热门动画《狼与香辛料Ⅱ》为题材，包装盒上是女主角赫萝的画像，里面装有6块散发着苹果（赫萝喜欢的食物）和牛奶味的曲奇。盒子上还印着以赫萝的口吻叙述的两句话：“这曲奇散发着诱惑我的香味”、“我想和汝一起吃，不行吗？”

洋葱：为什么你不看这部动画却用赫萝做桌面？

胧月：因为那张油画透着诱惑我的光泽。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

阿鲁 提供

圣战到来

夏日祭典C76盛大开幕

第76届漫画同人展于8月14至16日在东京国际会展中心盛大开幕，作为世界最大的同人志漫画展会，自然吸引了不少厂商、漫画家以及各路阿宅们的光临，从络绎不绝的人群我们也可以看出大家对展会的热情，多达130家企业参展也让展会达到了空前的规模。



■参展人数超过50万的展会果然名不虚传，看看那密密麻麻的人头就知道了。

◀由人气插画家七濑葵担当人设的会场限定运动型饮料，好想喝啊……

■普利尼的人气还蛮高的，部分商品都已经销售一空了。

虽说是同人志展会，但面对如此庞大的人流量，一些厂商自然是不会放过这个宣传的好机会，以史上最凶SLG《魔界战记》为代表作的日本一也在这里布置出一个展台用来推广“《魔界战记》系列”以及新作RPG《轮唱的圣歌姬》，当然吉祥物普利尼自然也是少不了的，各种与普利尼相关的物品售价不菲呢。

除此之外，还有不少厂商或团体甚至请来知名声优为自己的产品做宣传，相信不少人光是冲着自己喜爱的声优就会花掉不少的冤枉钱吧，用美女和COSPLAY来吸引眼球算是屡见不鲜了，不过偶尔一两个展台的漂亮妹妹还是能让人有眼前一亮的感觉，美女推荐的产品你也不好意思不掏腰包吧。

▼COS龙宫礼奈的展台小姐手持的是即将在11月发售的《蝉鸣》麻将宣传册。

看什么看！没看到我是限定么！还不赶紧掏钱！

限定!

コミケ限定 新作PCソフト
「双恋のシュクディ」特典ポスター付!!
U 2000

胧月：据说腐向社团的会场播放了“バ行の腐女子”所演绎的《ヤオイン》——这是所谓“超时空要塞腐rontier”的神级战歌，有着将普通人拉下水的可怕蛊惑力量。

www.plumbook.cn



宅回首

栏目主持：阿鲁

本来是预定继续向大家介绍萌属性，不过随着萌战决赛的开战，加上一回战里的多次爆冷，使得本人的萌属性推广计划暂时搁浅，虽然萌战咱们基本没机会亲自参与支持自己喜爱的角色，但这毕竟是全球宅男们一年一度的盛会，如此鲜肉怎能不吃，接下来便由在下为大家带来2009年萌战的相关内容。

2009萌战点评

萌战这个最早源于日本2CH叶键板，之后逐渐被全世界所认知的活动可以说是宅男们一年一度的盛典，最萌角色是通过投票的方式选举出来的，参与投票的人应当遵循萌战的3大基本原则：1.萌有千差万别，各人都有自己的萌；2.不能因为自己的萌而去刻意否认他人的萌；3.赌上荣耀，为自己的萌投上干净的一票。

今年萌战的参战作品为2008年7月1日至2009年6月30日期间内，日本国内初次公开的非同人动画中所登场的女性角色为入选基本群体。作品公开形式为同期间内播放规定回数以上的TV动画、网络播放动画，以及同期间内新发售的OVA和同期间内国内电影院初上映的剧场版。有了OVA和剧场版的加持，许多原本不能参战的动画角色纷纷复活、数千位女性角色的参战也最大限度地满足了各种宅男的口味，当然最终胜出的只有一个，到底是谁能博得众多宅男的喜爱那就只有天知道了。

比赛大致分为预选和决赛两个阶段，本次预选赛阶段将所有女性角色分为18组，每组160人左右，每天对一组角色进行投票，得票数前12名角色直接晋级决赛，从第13名到第40名进入第二次预选赛。之后将所有进入第二次预选赛的角色平均分为7组，每天对一组角色进行投票，得票数前24名晋级决赛，其余的淘汰。这样一来差不多就花费了1个月的时间了，接下来通过人性分组姬将全部进入决赛的角色分为A～H八个大的组别，每个组别里分别有12个小组，通过一、二、三回战决出各个组别的冠军，最后进入8强赛，目前正在举行决赛一回战，每天有四支队伍同时参战，每支队伍人数4～5人。

话梅杂志&3DM—MV
www.plumbook.cn

预赛成绩初见端倪

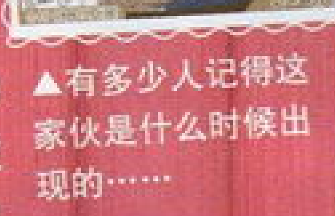


▲全部都拜倒在本小姐的美貌下吧，啊哈哈！

根据预赛的规则，每天得票数的前12名角色可以直接进入决赛，因此许多在赛前并不被看好的角色也趁机溜进了第一次预选赛晋级的名单，不过以预赛首位晋级的角色依旧是我们要关注的焦点，毕竟这也变相证明了该角色的实力与萌力。从预赛结果来看，今年的新番动画《轻音少女》与《麻将少女SAKI》里的角色人气都非常高，特别是《麻将少女SAKI》，在麻将场上会变身的小和和轻松超越去年萌王傲娇镜、二线隐形少女东横桃子战翻宅世方，就连出镜不多的无理墨西哥卷萝莉也以小组第一的身分轻松晋级，从如此强劲的势头可以看出今年的麻将众势必会带来一阵腥风血雨。

当然老牌萌角也依然有实力，光凭《CLANNAD AS》里的双胞胎姐姐和风子就够其他人喝一壶的了，《寒蝉鸣泣之时》里的古手梨花虽然在预赛中被单枪匹马的贤狼赫萝战翻，以小组第二的身分进入决赛，不过身为2007年萌王，群众基础还是有的，在决赛中斩杀几员大将应该还是不成问题的咪啪。《旋风管家》和《龙虎斗》里的萌角也不在少数，兴趣是迷路的除魔少女与傲娇学生会长就连续两天以小组第一的身分晋级，亚美美在游戏原创剧情的光环加持下战斗力更是提高了一个档次，轻松战胜病气少女古河渚。其他诸如《强袭魔女》、《魔法禁书目录》、《南家三姐妹》、"《凉宫春日》系列"、《向阳素描×365》等动画角色也都有不错的成绩，只要人性分组姬稍微有点人性，进入二回战甚至是三回战都不是没可能的。至于第二次预选赛里捞起来的人基本就是陪衬了，大部分角色的结局就是一战回老家，不过嘛，这个世界总能有些意外，本人倒是很希望在三回战里发现第二次预选赛里的角色啦！

第一次决赛，惊喜连连



▲有多少人记得这家伙是什么时候出现的……

经过一个月的洗礼，萌战终于进入正式的PK阶段了，每天同时进行的四场4选1的比赛不但分散了选手的票数，也让整个萌战的持续时间缩短不少，算是不错的改进。这次的人性分组姬还算比较人性，不至于让两强在第一次决赛就打个头破血流，而第一次决赛晋级的选手名单基本在事前就能猜到，不过还是出现了让人倒吸一口气的大冷门。

▲萌战什么的，人家才不在意呢！

8月8日的B8组可以说是从开战至今最让人意外的结果，之前被众宅公认的实力派选手秋山澪被南家二姐给拉下了马，从得票数的曲线图来看两人的票数一直咬得很紧，在晚上7点左右澪的票数一度领先20多票，不过很快就被票数几乎呈直线上涨的南二姐给反超了，之后便一直处于落后的位置直到比赛结束。光就实力来说，秋山美足要拿上700票完全不是问题，南二姐的突然发力也肯定有其他团体在背后推波助澜，早日除掉秋山这颗硬石头对其他角色的前进无疑是百利而无一害，当然舔足党的过度自信也是秋山美足落败的原因之一。紧接着第二天的宅方被新藤千寻战翻也算是个不小的冷门，不过已经有秋山美足落败的案例在先，作为《幸运星》军团的二线萌角宅方退场也就没什么好惊讶的了。在这里又要提到麻将军团，生力军的实力和之前估计的一样，非常强大，在一回战中不但有二线角色东横桃子挫败软妹琴吹大小姐，甚至还有连什么时候出过场都记不清的上柿惠也闯入第二次决赛的荒唐事，除了强大我实在找不到第二个词来形容今年的麻将军团了，不知道最后的8强里麻将军能占几席呢？

萌战依旧在如火如荼地进行着，各种内幕和伪票多少会让人对比赛的公正性产生怀疑。比赛的结果固然是大家关注的焦点，不过比赛过程中的风起云涌才是萌战最值得关注的地方，当然我们也要秉着一颗和谐的心去看待每一位角色，萌自己的萌，让别人评论去吧。

www.plumbook.cn

游戏美图秀

栏目主持：洋葱

上辑美图秀中出现的大多都是男性，这次就多放些美少女图补偿一下各位男读者吧，免得你们说我虐待男同胞的眼睛。

乌冬：这、这位难道是！

阿鲁：这是月野兔吗？显然不是，注意看她的眼神，知道她是谁了吧！没错，她就是高度近视的成濑川奈留。

洋葱：阿鲁你快醒醒。







话梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn







←

洋葱：迷你熊猫真是可爱爆了，好想要一只……口皿口

阿鲁：确实可爱，不过比起熊猫我更想要左……噗啊哇呜呜。

洋葱：（把某个东西踩在地上）好了，看看其他的图吧。

乌冬：……

↑

阿鲁：不管是黑丝、白丝，穿在美腿上的就是好丝！

洋葱：为啥听上去那么耳熟，广告词？



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK



前一段时间重温了一下《MGS3》，Snake在失去了一只眼睛的情况下，依然坚持着自己的战斗，最后终于完成了自己的使命。在游戏的表现里，就是屏幕的边缘有一块模糊的部位，但是对游戏的影响并不大。其实游戏里有很多独眼龙出现，下面我们就来看看。

文 盲先知

好游戏永远不过时

本辑主题

独眼龙

人们常说“伤痕是男人的勋章”，在游戏中，设计者们也经常设计出独眼龙角色来，这些角色大多都是给人一种沧桑硬汉的感觉，这伤痕一般还都大有来头。像是《MGS》里的Big Boss、《KOF》里的哈迪伦等等。当然，有一些其他角色也会是独眼龙，像是很多海盗都会以独眼龙的形象出现，而一些角色则是另有缘由，这里就拿四个游戏来说明一下。

铁钩船长

类型：动作清版
年份：1992年

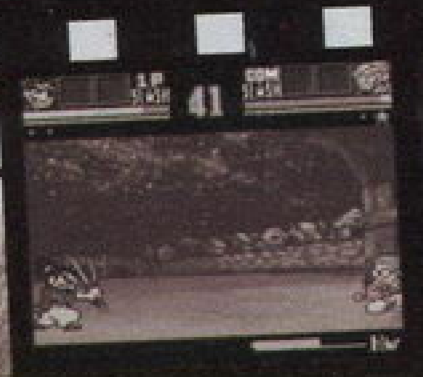
原机种：Arc | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP



▲游戏的场景中很多地方都藏有道具，玩家需要仔细寻找。

当年在街机厅里有很多清版过关类的动作游戏，Capcom的游戏手感好但难度高，我这样手笨的人玩不来，而这款《铁钩船长》不仅风格独特、打击感好，难度也不是很高，所以成了我当时少有的能1币通关的游戏之一。游戏以彼得·潘的童话为背景，讲述了彼得·潘带着朋友们去拯救被虎克船长劫的伙伴的故事。这位虎克船长也算是位鼎鼎有名的海盗，在不少动画、游戏中都出现过。在《铁钩船长》里，他一副贵族打扮，不过独眼龙+铁钩手的形象让他的海盗身分暴露无疑。在游戏里他被玩家打翻之后，就会狼狈地在地上爬来爬去躲避玩家的追击，不过那个样子感觉更是讨打。不知道是不是想让玩家爽到底的原因，游戏在通关之后还能再重头打起，甚至可以一遍又一遍的循环，技术好的话一个币能玩一下午，所以很多机厅的老板都在机台上贴着“通关后关机”的告示……





话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



▲柳生流也是个鼎鼎有名的流派，在很多游戏里柳生十兵卫都曾经出现。

侍魂2

类型：刀剑格斗
年份：1999年

原机种：NGPC | 模拟器：RACE! | 适用机种：PSP

NGPC这款“格斗掌机”上有着大量的优质格斗游戏，SNK自己的看家刀剑类格斗《侍魂》也不能免俗，在NGPC上也推出过几款作品。和街机、家用机上的正统格斗不同，NGPC上的格斗大多是Q版人物造型，打起来喧哗热闹，不过手感却一点不差。这款《侍魂2》也保持了这个特色，虽然按键比较少，不过人物的各种招式却一点不少，打起来像模像样。和其他掌机版格斗削减人物的做法不同，这款游戏在《侍魂》的基础上还加入了《阿斯拉斩魔传》中的人物，显得相当丰富。作为参战人物之一，柳生十兵卫依然以独眼龙、二刀流的形象出现在玩家面前，跟他打的时候一定要小心他的架刀技，被反击的话可是很疼的。



▲选择AYIN的方法是在选人的问号处输入“↑”三次、“↓”三次、“↑”七次即可。

战国之刃

类型：飞行射击
年份：1996年

原机种：Arc | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP

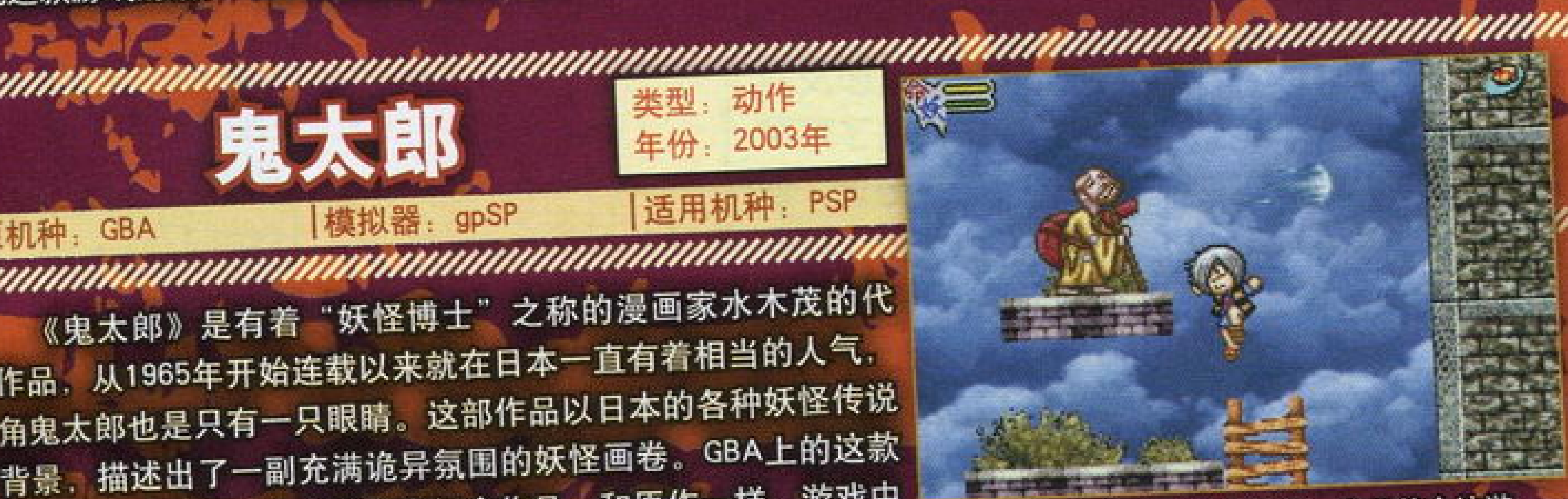
彩京制作的很多射击游戏里都有一位独眼武士AYIN，无论是古代风格的“《战国》系列”、科幻+近代的“《打击者》系列”还是以魔法为主的“《武装飞鸟》系列”里，AYIN都曾经登场。他总是一副急匆匆的样子寻找着自己的妹妹，到处乱打一通，和游戏的主线剧情基本是一点联系都没有……

在这款《战国之刃》里，AYIN就作为隐藏人物登场，身背武士刀、手持弓箭的他是一位强力角色，武士刀发出的剑气可以贯穿敌人，在敌人密集时效果非常好。他的蓄力攻击就是砍上一刀，即使是中型敌人也能直接砍死，而且这招的蓄力时间非常短，可以说是随按随有。他的保险更是强到逆天，全中的话BOSS会被秒杀，威力非常恐怖。玩这款游戏的话，一定不能错过这位强角。

鬼太郎

类型：动作
年份：2003年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP


▲鬼太郎的攻击方式是用头发，真是符合这游戏的诡异氛围……

《鬼太郎》是有着“妖怪博士”之称的漫画家水木茂的代表作品，从1965年开始连载以来就在日本一直有着相当的人气，主角鬼太郎也是只有一只眼睛。这部作品以日本的各种妖怪传说为背景，描述出了一副充满诡异氛围的妖怪画卷。GBA上的这款《鬼太郎》是原作者水木茂80岁纪念作品，和原作一样，游戏中充满了各种日本传说中的妖魔鬼怪，鬼太郎则要和眼球老爸一起对抗各路妖怪。游戏的玩法有点类似于《恶魔城》，玩家可以在场景中探索并消灭敌人。游戏甚至还有地图系统，也和《恶魔城》的系统很相似。游戏还曾经推出过民间汉化版，即使对没有接触过《鬼太郎》的玩家，在玩了汉化版之后也能对系列有个大概的了解。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



近日iPhone上的软件及游戏仍然层出不穷，非常火爆，同时最新的OS3.01系统也可供升级，但笔者认为意义不大，因为此次升级只是修复了短信漏洞，为此而兴师动众可不划算！

情报速递

NDS模拟器小组被强制解散 任天堂向苹果叫板

前不久iPhone上突然玩起了NDS模拟器，开发者想利用iPhone的不俗硬件效果好好杀杀老任的威风。可最近，由于涉及到侵权的问题，这款系统已经被苹果公司关闭。

这款名为DS Double Sys的操作系统几乎模仿了任天堂DS的全部，包括操作、菜单，甚至一些声音元素。由于不能直接载入DS游戏的ROM，因此目前它还未涉及到盗版，或许也正是这个原因让它通过了苹果审核并进入App Store开卖。但是最近，该程序在苹果的应用程序商店已被禁用，就连开发商ZM2 Dev也意识到它在App Store的日子不长了，可以想象任天堂给苹果施加的压力是显而易见的。不过其公司网站还在宣传这款软件，可想而知改道投靠Cydia Store才是明举，但前提是任天堂就此打住，不再不依不饶。



小巧iPhone应急太阳能充电器上市

出门电用完、没有充电器或者有充电器却没有插座……如此惨烈的事情总是难以避免。然而从现在起，只要有太阳，你就不会再为此苦恼！一款小巧而实用的太阳能充电器就能随时解决你的燃眉之急！

该充电器相当轻便，是普通太阳能充电板的一半，可随身携带。它能很好地与iPhone 3G以及iPhone 3G S连接，并内置一个800mAH的电池包，为iPhone提供紧急电量，而且只要在有阳光的地方，用户就更不用担心其电量问题了。它的售价为22美元，亚马逊有售，有黑色和白色可选，造型也非常时尚耐看！



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏 Game 吉他摇滚之旅2

Guitar Rock Tour 2

■Gameloft■MUG■209MB■4.99美元

Gameloft出品的“《吉他摇滚之旅》系列”可谓iPhone平台上最棒的音乐游戏之一，时隔1年后，Gameloft再度给我们带来惊喜，该系列第二作登陆iPhone平台！

本作全新加入了数十首世界著名经典摇滚曲目，如《Helicopter》、《I Love Rock 'N Roll》、《I Wanna Rock》、《Woman》等等，绝对令FANS疯狂，除此以外，只要你接入Wi-Fi或3G网络，便可随时更新下载更多的曲目。在游戏的“摇滚之旅”核心模式中，玩家可自行创建一名角色，展开属于自己的全球巡演之旅。游戏的玩法非常接近“《吉他英雄》系列”，充分利用iPhone的多点触摸来完成各种复杂多变的演奏，玩家可在吉他演奏及架子鼓演奏之间任意切换。同时本作新增的收集要素也令人满意，游戏中众多个性的吉他需要玩家不断成功挑战新的曲目才能一一解禁并获取。相比前作，本作有着更为成熟的系统，更加华丽的全3D画面，以及更加舒服的手感。支持多名玩家的Wi-Fi联机对战终于在本作中实现，还等什么呢？快拿起iPhone，一起Rock and Roll！



▲华丽的全3D演出，还是让人不禁想起《吉他英雄》。



游戏 Game 乒乓球世锦赛

World Cup Ping Pong

■Skyworks■SPG■3.8MB■0.99美元

国球来啦！就和乒乓本身一样，本作容量虽小，但来头可不小哦！它可是iPhone平台目前最优秀的体育游戏，作为App store第3期法国付费排行榜冠军以及最新日本、加拿大付费排行榜前3位的本作绝非浪得虚名！游戏的模式非常简单，只有街机模式、世锦赛模式及训练模式。乒乓球的各种技巧被完美再现于游戏之中，玩家用手指控制球拍，屏幕能非常灵敏地感应到玩家手指触摸滑动的每一个动作，这些动作的力度、角度、接触持续时间等都能被瞬间捕捉到，从而轻松地完成弧旋球、强力扣杀、拉球等高难度动作，对于从小爱打乒乓球的笔者来说，这一切实在太真实，太爽快了！同时本作的AI也相当高，每个国家的选手的打法特点也不尽相同，最厉害的当然是我们中国选手啦！夺冠后千万别忘记连上网络上传自己的分数进行全球排位哦！



◀进入神奇的Head to Head模式，可两名玩家面对面地单屏对战哦！



游戏 Game 玩具总动员

Toy Story Mania

■Walt Disney■SPG■50.5MB■4.99美元

以迪斯尼经典动画《玩具总动员》为主题的游戏新鲜出炉了！动画里的巴斯光年、牛仔胡迪等人气角色都将出场，只不过本作是由六个小游戏组成的益智类游戏。每个小游戏都是以射击为主，玩法和规则都不一样，虽然上手容易，可游戏中需要注意的问题可不少哦，比如拉弓的力度、及时上弹夹等。不过初期时每个游戏只能选择低难度进行游戏，一次性将5至6个关卡全部完成后就会解禁中难度及高难度，游戏画面色彩明亮，音效也十分有趣动听，玩法方面更是层出不穷。利用iPhone的全触控功能玩益智类游戏可是最爽快不过的，喜欢的玩家可以尝试一下！



梅子书屋&3DMGSMV
www.plumbook.cn



栏目主持 LIKY

不久前网上盛传诺基亚即将放弃塞班系统，转而力推开源平台Maemo，令一干塞班用户心惊不已，不过很快诺基亚官方发表声明这是谣言：诺基亚绝不可能放弃塞班，Symbian与Maemo将持续共存。实在是虚惊一场，其实想想诺基亚也没有理由这么做，毕竟塞班系统仍然是目前智能手机系统份额中的NO.1。下面还是来看看本辑的内容吧。

酷机推介

文 Step&皇毛江军

酷机推荐 诺基亚5630

屏幕参数	2.2英寸，240×320像素，1677万色
整机尺寸	112×46×12mm
操作系统	Symbian 9.3，S60V3
处理器	ARM-11 600MHz
无线功能	蓝牙，Wi-Fi
零售价格	1500元

诺基亚的“XM系列”抓住了年轻用户注重手机娱乐功能的用户心理，所以“XM系列”在娱乐功能方面表现得十分突出，一直受到年轻用户的好评和欢迎，现在流行的5800XM和5530XM等无不例外地成为了年轻用户的首选手机之一。但是这两款机型在价格上有些偏高，而5630的价格适中，功能实用，适合注重性价比的用户。手机外观设计很有特色，直板的机身线条被拉长，厚度方面延续了轻薄设计。背部的圆点用以增加手机的手感。颜色上目前只有红黑和蓝黑的搭配。作为一款中端机，在屏幕的配置上普普通通，仅为2.2寸TFT屏幕，但是在其他配置方面却让手机用户有种超值的感觉，性价比很高。作为诺基亚推出的第一款600MHz手机，在CPU的配置方面超越了目前的主流机型，比如E71（369MHz）和N系列的旗舰机N97（434MHz）。600MHz的主频决定了5630在任务处理上的流畅，在开启多重任务时也不会让用户感觉到迟钝。在娱乐方面同样表现出色，内置的3.5毫米耳机接口，用户可自己更换更适合自己的耳机，没有了2.5毫米耳机接口的烦恼。用户更可通过背面的双扬声器欣赏音乐。在机器左侧的音乐播放键和右侧的音量增减键让用户在听音乐时更为方便。手机中还内置了音乐搜索功能，可不要小看这功能，只需要用户说出歌手名、歌曲名，手机便会识别出来，让用户选择播放，让人感到“XM系列”的人性化。虽然在音乐功能方面已经可以用强劲来形容，但在摄像方面就稍逊一筹了，原因就是没有了自动对焦功能，但是320万像素的镜头也足够用户在日常生活中拍摄了。手机的UI界面也进行了大幅度的改良，在待机模式栏中最多能放置20个联系人的图标，这样可让用户更直观地选择联系人。





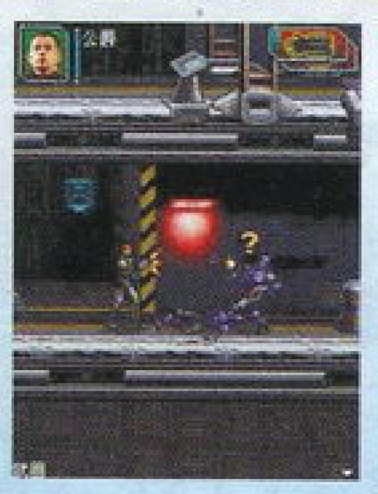
作为一款仅为1500元左右的S60智能手机，5630满足了绝大部分用户对于手机娱乐功能的追求，适合将要开学的学生一族。5630目前在国内的行货只有移动定制机，按照惯例去掉了3G和Wi-Fi功能，是选择有完善售后服务的行货还是功能没有缺失的水货就看各位自己的取舍了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏 G.I.Joe特种部队 眼镜蛇的崛起

游戏类型	游戏	文件格式	JAR	文件大小	809K
适用手机	S60V3				

相信大家小时候一定都看过动画《特种部队》，动画讲述了美国特种部队与恐怖组织“眼镜蛇团伙”斗争的故事，现在该动画被改编成了电影登上了荧幕。为了配合的电影的热映，同名游戏也在各游戏主机上登场，而手机上也有了该游戏的出现。本游戏是一款典型的美式硬派动作游戏，推荐给喜爱ACT尤其是美式ACT的玩家，大家可在手机上怀念一下童年对于《特种部队》的种种记忆。



软件 墨迹天气2.10正式版

类型	天气预报软件	文件格式	SISX
文件大小	408KB	适用手机	S60V3

最近天气总是变化无常，出门前总要看看天气预报。但是有了“墨迹天气”，就能随时了解最新的天气状况，提前为出门做好准备。这款软件占用手机内存不到1M，用户可同时查看全国多所城市的详细天气预报。除了以日为单位的天气预报外，还有更为详细的今日和今晚天气预报、湿度、紫外线强度等介绍，总共六档自动更新频率供用户选择，比如2小时、24小时等。为了节省流量，建议24小时更新。该软件的壁纸和图标也可以随玩家的喜好自行更换，做一个只属于自己的墨迹天气吧。该软件还支持开启桌面显示功能，根据手机屏幕的大小横竖显示，用户可选择自己手机所适合的显示式样和桌面背景、字体的颜色、当天详细预报、三天预报等，这样天气预报就更为直观地让用户看见。



游戏 七夜

游戏类型	AVG	文件格式	SISX	文件大小	26M
适用手机	S60V2 & S60V3				

现在向喜欢恐怖类游戏的玩家介绍一款作品——《七夜》，虽说游戏的操作感和视角不太舒服，但逼真的场景和音效会让你忘记这些，这里强烈推荐大家戴耳机进行游戏，这样的话，惊悚的背景音乐、诡异的脚步声和沉重的开门声都会给玩家无穷的震撼，笔者曾被吓得晚上睡不好觉（笑）。《七夜》是一款全3D动作冒险游戏，故事讲述的是世界著名恐怖小说家萨维特·肯在一所古老的别墅中的7天离奇遭遇。游戏用电影化的表现手法，大量的即时演算画面深入到肯的思想。至于他经历了什么，又是如何渡过这“惊心动魄”的七天呢？还请大家在游戏中慢慢体验去吧。（安装游戏时，N73等机型记得打上横屏补丁。）



软件 UC桌面1.5 Beta版

类型	扩展插件	文件格式	SISX
文件大小	502K/596K	适用手机	S60V3 & S60V5

UC浏览器作为目前最好的手机浏览器，相信大家一定不陌生，现在它又衍生出一款全新的扩展插件——UC桌面，手机用户可以通过网络直接浏览最新的实时资讯以及天气预报，用户可根据自己的喜好来订阅资讯，包括国内新闻、国际新闻、体育新闻等，所订阅的新闻可以在桌面上滚动播放。该软件还把一些实用的功能整合在了一起，比如流量监控、话费统计等，这两个功能可以说是手机用户必备的功能，特别是喜欢上网的用户，有了流量监控就不至于超支了。新版本还增加了资讯置顶功能，让用户一目了然地了解重要资讯。如果用户不需要复杂的上网功能，只是想浏览最新资讯和管理话费的话，那么UC桌面非常适合你。

游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



文 AKIHA 编 胧月

与高达同生共死！？

本月又有这么一则蛋疼的新闻。在日本兵库县加西市东横田町，一个叫高部义文的29岁青年因涉嫌放火烧毁自家房屋而被警察逮捕。根据警方调查，在当日下午2点10分左右，嫌疑人将自己的房间倒满了煤油并用打火机点燃，使得房屋的2层木制部分约250平方米的面积全被烧毁。嫌疑人也将自己泼上了煤油，但因为顺利出逃而毫发无伤。在家的55岁母亲幸好避难及时没有受伤。关于动机——宝贵的高达模型被母亲给处理掉了…自杀算了。

如此"催人泪下"的新闻自然也引起了网友们的热烈关注，不管怎么说，这也是亲子之间时常会发生的矛盾的实例了。

>**燃**ぇ**上**がれ　**燃**ぇ**上**がれ　(mo e a ga re– mo e a ga re– **这是初代高达的OP歌词**)

译文：燃烧吧，燃烧吧！

>また**作**ればいいじゃん……(ma ta tsu ku re ba i i jyan……)

译文：再做不就好了……

>**军曹**でもここまでやらない。(gun so–de mo ko ko ma de ya ra na i)

译文：就算是军曹也不会做到这个地步吧。

>**燃**やしてもガンダムはもどってこないんだぞ。(mo ya si te mo gan da mu wa mo do tte ko na in da zo)

译文：就算烧了，高达也不会再回来了啊

>これは、**个人**の**价值观**の**违**いを**理解**しなかった**母亲**が**恶**い。(ko re wa、ko jin no ka qi kan no qi ga i wo ri kai si na ka tta ha ha o ya ga wa ru i)

译文：这事儿错在没能理解人与人之间价值观差异的母亲一方。

>**动**いてるんだからプラモぐらいいいと**思**うけどな (ha ta ra i te run da ka ra pu ra mo gu ra i i i to o mo u ke do na)

译文：既然在工作玩玩模型也没什么关系啊。

>これは**仕方**がない。ガンダムってのは**男**のロマンなんだ。(ko re wa si ka ta ga na i。gan da mu tte no wa o to ko no ro man nan da)

译文：可以理解。高达就是男人的浪漫啊。

>ガンダムなんざ**毛**ほども**兴味**はないが、**大切**な**宝物**を**无断**で**处分**されると**思**うと**腹立**つわ。(gan da mu nan za ke ho do mo kyou mi wa na i ga、tai se tsu na ta ka ra mo no wo mu dan de syo bun sa re ru to o mo u to ha ra ta tsu wa)

译文：虽然对高达没有半点兴趣，不过一想到要是自己的宝物被无缘无故销毁掉那还真是令人生气。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

大致上来看，大家都对放火的行径表示了不同程度的谴责。不过从评论里则明显地划分出了高达FANS和非FANS言辞之间的差别。也许自己的兴趣爱好别人是很难理解的，不过笔者认为在不给他人添麻烦的前提下，他人也没有理由来横加干预。抛开放火的过激报复来看，这次这位母亲的行为也着实不可取。在此顺便缅怀笔者一位大学生朋友被母亲强行处理掉的一柜子杂志漫画……

动物谚语补遗·二

既然上一次说过了虎，那么这一次就研究下毫不相关的蛙。（小编：我倒是想研究下你这是个什么级别的废话。）

井の中の蛙、大海を知らず（いのなかのかわず、たいかいをしらず i no na ka no ka wa zu、tai kai wo si ra zu）

注释：井、蛙，就算不懂日语的读者也该能猜到出处了吧。当然就是"坐井观天"的日文版了。

蛇に蛙（へびにかえる he bi ni ka e ru）

注释：来源于"青蛙被蛇一瞪就一动也不动了"。常用于形容在恐怖或者不擅长的东西面前彻底僵硬住的样子。

蛙の面に水（かえるのつらにみず ka e ru no tsu ra ni mi zu）

注释：就算往青蛙脸上泼水，青蛙也无所谓的样子。引申出来就是不管受到怎样的对待也毫不在意，或者说不管怎么提醒忠告也都听不进去。往好了说就是"不屈不挠"，往坏了说就是"屡教不改"……

蛙の子は蛙（かえるのこはかえる ka e ru no ko wa ka e ru）

注释：指孩子基本都是像双亲的。也有引申出"凡人的孩子终究也是凡人"这样不客气的用法。来源于青蛙虽然是生出来的是蝌蚪，但是终究也是要从蝌蚪变成青蛙的。

潇洒的台词赏析·二

《Fate》的剧场版也终于公布了，此次选择了原作三线剧情中最最热血也是呼声最高的UBW线。本次就放出UBW线大出风头的里主角Archer的台词，如此一来各位也能细致的体会到这位桀骜不驯的背影男充满魅力的一角了。

角色选定

●**倒**してしまっても、**构**わんのだな？（ta o si te si ma tte mo、ka ma wan no da na）

译文：就算干掉他，也没啥问题吧？

登场

●**白兵战**なら**胜机**があると？（ha ku hei sen na ra syo—ki ga a ru to ）

译文：你认为进行埋身战就有胜算了？

胜利后台词

●**予想**が**外**れたな。もう**少**し**手**こずるかと**思**ったのだが（yo so—ga ha zu re ta na。mo—su ko si te ko zu ru ka to o mo tta no da ga）

译文：真是超乎我的想象。本以为会更难缠一点的。

小局胜利

●**次**で**终**わりにしよう。（tsu gi de o wa ri ni si yo— ）

译文：下回合就了结你。

终局胜利

●准备も觉悟も足りなかつたな。（jun bi mo ka ku go mo ta ri na ka tta na ）

译文：事前准备和觉悟都还远远不够哪。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

掌门人

主持 马修

插画 西瓜树

读者朋友们看到本辑《掌机王SP》时，大都已经开学了吧，一方面完全无拘无束的日子成为了过去，另一方面新的学习和新的挑战也在等着大家，各位拿出通关打BOSS的魄力，全力迎接吧！说来9月是个非常让人惬意的季节，全国大多数地方是真正的秋高气爽，不管上班上学，也都出去感受下秋天吧——当然，小编这里还没有，这里的秋高气爽要等到11月呢，不管怎么说，大家别忘了来信多交流哦。

高三了

高三了（这句话百说不厌），我现在是利用晚自习时间来写这调查表给你们的，不认真学习，挺内疚的。本来想等到下课再写的，可是看到这张像答题卡般的读者回函表空空搁在此，心中便有一种很强的应试欲望去用笔填完它，然后交卷……由于“禁机”了，便整天幻想着《怪物猎人 携带版 3》于2010年6月9日发售……

广东化州 袁文伟

乌冬：回函表宛如机读卡？又一个得了“考前测试综合症”的读者……

雷伊：希望改进后的调查表不会再让大家有答题卡的感觉。

羽纹：如果有《MHP3》的话，发售日应该在袁读者说的时间范围内。不过就个人感觉来看，以PSP的机能很难移植《MH3》，倒是针对掌机平台新开发一款作品我认为可能性更大一些。

我想吐槽阿鲁，在没有小编形象时，就觉得阿鲁是宅男，小编形象出来后就知道我没说错，宇轩再宅好歹也露脸，阿鲁居然比家里蹲更强，是“甲里蹲”，我喷……后面的是武器吗？以后的美图秀我想会变成宅男的世界了，辛苦了琉璃姐……

广州 李旭飞

马修：忽然觉得阿鲁同学的压力蛮大的，毕竟宇轩当初也是人气非常高的小编。

阿鲁：身后的那个其实是抱枕，虽然不是武器，但特定场合对特定群体的杀伤力远大于传统武器。另外也感谢读者朋友们的支持和关注，我会努力的！

胧月：琉璃姐？



诺梅 DM-SMV www.plumbook.cn

我只比一本线高1分，本来打算上二本，却被一本收着了，还是一所很好的大学！不禁暗地庆幸自己的幸运值之高，哪天买彩票去！

山东 徐翰超

雷伊： 恭喜恭喜，其实比起幸运，更重要的还是你的实力。如果你的分数线没有在一本以上，那么相信也不会获得拥有这份幸运的机会，所以还是实力使然啊。相信当你拿到本辑《掌机王SP》的时候，已经开始全新的大学生活了吧？加油！

幸运女神罩着？

话说我还有和我联机的两个朋友全中奖了，而这里彩票也有好多人中了几千万……难不成怀化这个小城有幸运女神在罩着？还是说中奖几率本来就比出天鳞几率还要高？

湖南怀化 潘智辉

马修： 我忽然很想去你们那买彩票……

羽纹： 中奖几率本来就比出天鳞几率还要高？这个真没有……

伊娃、洋葱、嘟嘟一定长得很漂亮，紫枫、马修一定长得很帅，雷伊一定很霸气。

天津 李智

阿鲁： 其实LIKY还很成熟、盲先知还很理性、乌冬和羽纹还很猎人、阿鲁还很猥琐、胧月还很姐姐。

马修： 你是不是见过我？怎么说这么准！

羽纹： 马修可以了……

我要早恋









评头论足



今日是鄙人第一次买书，也是鄙人第一次与各位对话，不知各位对鄙人印象如何？鄙人一直非常拜编编这种职业，有无空位，留一个先。

南京 陈欣阳

伊娃： 首先欢迎咱们的新读者，感谢您的加入！

羽纹： 你们觉得这人咋样？

乌冬： 谦虚。

洋葱： 有王者之风！

胧月： 是我老乡！

雷伊： 胧月这是评价么……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

鲁宅VS轩宅（外一篇）

宅鲁，见到你仿佛见到了同志一样。月叔叔、某修以及某伊两位下班后宅男，千万别输给后辈啊！再看宅鲁的形象……不知逝去的宇轩·艾尔里克见到弟弟阿鲁·艾尔里克会不会“内牛满面”。

北京 文博




雷伊：宅鲁的宅气实在太重了，我和马修想要追赶他的宅功力估计是够呛了，还是乖乖地宣布变成“下班后宅男”吧。不过胧月的希望还是很大的，我看好他。

马修：长江后浪推前浪，宅鲁把宅轩拍在沙滩上？

神奇的正版卡

最近我收了一个GB正版的《口袋妖怪 红》，听人家说是已经用了10年了……当我插好卡，开机后。惊奇地发现居然还有存档，读取存档——更让我没想到，居然徽章全齐，一周目通关，还有神兽呢……这到底是怎么回事呢！用了10年居然记录还存着，听卖家说，正版的电池是可以充电的，随着机器充电，卡带就一起充了。这是真的吗？还有为什么记录可以存这么长时间？难道正版的GBA“《口袋妖怪》系列”也是“无尽的存档”吗？

天津 蚕梦神小梦

马修：正版的《口袋妖怪 红》确实有10多年了，不过10年前的电池技术还没有充电纽扣电池。以我个人的使用经验，我的《口袋妖怪 金》（D版）从1999年末开始玩，到2007年年假回家时记录还保存着，正版质量好的纽扣电池真把游戏记录保存10年也不是没有可能。至于GBA版《口袋妖怪》，由于采用芯片记忆，理论上确实是“无尽的存档”。

老少通用的NDS

以前一直以为NDS并不能老少通用玩，谁知一天我妹突然迷上了我NDSL里的《乱太郎》里的小游戏，虽然现在她只能玩一些扔鬼哭玉、找分身、吹蜡烛这些游戏，而且成绩不咋滴，不过看着她这样专心地玩，我也会想起以前哥哥在我面前显摆GB的情景……

包子

马修：其实任何一款游戏机都没有限定用户的年龄层，不过在年龄层跨度上，NDS主机的跨度确实是非常大的，真正地实现了全年龄。

某天，我正津津有味地看着《掌机王SP》，旁边还放着一本手机杂志，同学走过来，将我的书抢走，看了一下，道：“你看这些有什么意思嘛。PSP是什么牌子的？”我答：“索尼的。”他问：“索尼的最好吗？要多少钱？其他牌子的怎么样？贵不贵啊……”我当时的心情，真是难以言喻。

贵阳 鱿鱼

马修：其实，苹果出的PSP最好——以上是玩笑，其实呢，不知者不怪，下次她再问你就向她耐心解释，说不定你还会多一个玩友呢。

经过长时间的验证，发现还是SLG、RPG适合我啊！（上海 郑一帆）
www.plumbook.cn

“自由谈”投稿二则

请问是《掌机王SP》编辑部吗？我想给“掌机王自由谈”栏目投稿，不知道有什么要求？望各位小编帮忙解答下。谢谢了。

苍之火焰

马修：先感谢苍同学对《掌机王SP》和“掌机王自由谈”栏目的支持，其实这个栏目最大的特点就是自由，题材特别广泛，游戏点评、玩家故事、热门事件评析、恶搞杂谈……都可以，如果一定要说要求，那就是文笔流畅了，而如果没有写作经验，就力求平实，切忌用大段华丽的词汇段落来堆砌。字数么：1000～5000字吧。

有一个问题，这个暑假我可以入手一个掌机，我已经有了一个PSP，再入手一个PSP可以和人联机，但NDS也有不少好玩的游戏。如果是PSP的话，该是2000、3000还是PSP go？

上海 Lion

马修：个人经验：借机器给别人然后联机，效果并不好，而且主动接受机器的一般都不大领情。而像《怪物猎人》那样需要技术的，借机器玩更不容易提升水平——不过你舍得把PSP长时间借人的话就另当别论了。我个人推荐新买个NDS，那样你的游戏世界会大大丰富。确实要入手PSP的话，现状是2000早已停产、3000有瑕疵，建议还是等PSP go出了后观望下再出手。



雷伊从以前的一个野小子变成一个波凯村里跑出来的大叔，说起人的进化还真是快啊！

广东 杨宝轩

伊娃：其实这和武侠小说里那些废物主角只花几天时间就变成无人能敌的绝世高手比起来，实在是差得太远啦！



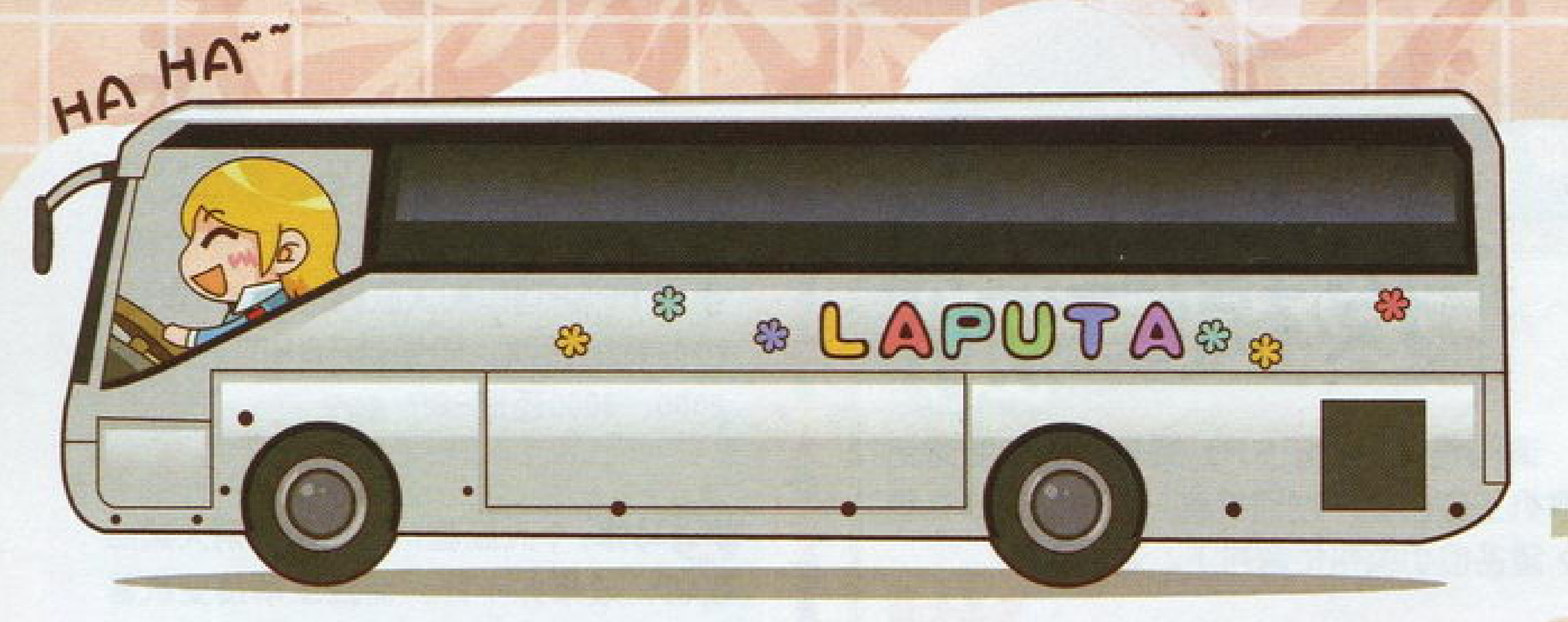
阿鲁：雷伊进化的不是大叔，是寂寞……



雷伊：这话最近好流行啊！

只言片语 最不喜欢《心金·灵银》前线，分明是诱惑！（无锡 白茉）

www.plumbook.cn



我很好奇，小编们除了玩掌机外，还玩家用机吗？如果有小编玩的话，想必也没多少时间玩吧？现在我下班回家不是先玩游戏、不是看电影、也不是听音乐，而是立马洗澡休息！太累了，每天早上4：00就起来了！有共鸣不？

广西玉林 陈海松

喜先知：看看乌冬桌上那积灰的PS3和一大堆游戏就不难得出答案了。

羽纹：四点起床？做的是公交车驾驶员么？我弟弟就是干这个，每天起得忒早，还要在下午顶着重庆那火辣辣的太阳。不过这就是生活啊，我们必须去适应它。陈读者要注意身体哦！

你一言 我一语

很怕自己的信寄不到小编的手上，因为有很长一段时间没有中奖了。

开平 钊哥

马修：这个……不是信寄到与否的标准……

话说阿鲁的宅属性很高捏，其Q版头像也很难为画师吧？

惠州 邹明洋

马修：画师西瓜树MM也确实不容易呢。

《EVA》剧场版已经在日本上映了，但是想在国内电影院看到是不太可能的，所以我这个《EVA》迷只好泪奔了。

上海 TT

马修：因为《口袋妖怪》剧场版不在国内放映而泪奔了12年的同命人和你握手。

最近天天夜班，一加就是五六点才到家，这不，两辑《掌机王SP》都没有看，该抽时间好好看看了。

连云港 胡继承

伊娃：胡继承同学也不要压力太大了，适当地调解下自己的心情吧。

我哥寄了一次表中了一等奖，我寄了两次中了二等奖，我同学寄了五次中了三等奖，难道中奖等级和寄表次数成正比？

怀化 王子意

雷伊：只能说纯属偶然……

这两天上掌机有关的贴吧看到国货《喜羊羊与灰太狼》，感动啊！小编们们能介绍一下这个国人的NDS游戏吗？听说还要出多国语言版。

西安 Lac

乌冬：又一个善良的孩子上当了，这个是网友恶搞的假消息而已。

《心金・灵银》发售后，小编们有意向推出一本攻略专辑吗？

广东 勇记

马修：嘿嘿，提醒得好……

阿鲁的小编形象比起其他小编真是另类啊。

吴树楠

LIKY：这小子宅属性是很重。

居然上了掌门人！反应是呆滞，然后大笑，被忽视惯了，真是有点惊讶。

南宁 陈宗轩

羽纹：陈同学以后多多来信交流咯。

盼呀盼，终于盼来了《白金》的中文版，恰好在暑假，老天爷真是太好了。

昆明 邱国强

马修：其实是ACG汉化组的发布时间拿捏得太好了，再次和全体《口袋妖怪》爱好者向ACG汉化组致谢！

《掌机王SP》邮购信息

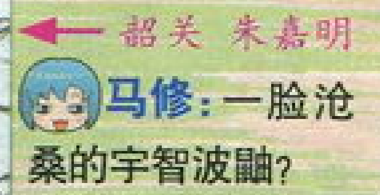
《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第19、22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～65、67辑、第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～99、105～115、117、118辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《口袋玩家》第10～22辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，《PSP专辑VOL.6》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》定价12.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未接到，请及时与读者服务部用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

本人喜欢“《GT》系列”，有中文版的话必入手，必正版，必首发，必限定……（杭州 朱建贇）

www.plumbook.cn

玩家画廊



韶关 朱嘉明

马修：一脸沧桑的宇智波鼬？

照片(大头贴)&自画像

上海 小飞侠

马修：很有国内精品老动画风格的自画像，怀念啊。



照片(大头贴)&自画像



照片(大头贴)&自画像

宜昌 叶磊

马修：自画像的话，叶磊同学长得有些像钢琴家郎朗的说。



照片(大头贴)&自画像

天津 李瞳

马修：由小N和小P拼成的一个青蛙头，有创意！



照片(大头贴)&自画像

广州 fly

马修：时尚动感西装男，你好……

照片(大头贴)&自画像

广州 黎俊健

马修：机器人？小强？还是机器人小强？

照片(大头贴)&自画像

广州 黎俊健

马修：开怀大笑的史莱姆，画上……不是作者签名。



照片(大头贴)&自画像



照片(大头贴)&自画像

北京 房宽京

马修：开怀大笑的哆啦A梦，画上还有作者签名。

西安 张阳洋

马修：简单的笔画勾勒出了非常生动的表情，很不错呢。

照片(大头贴)&自画像



掌机王SP VOL.119

半个月后见

攻略&特快预定



机战学园 NDS

深爱 NDS





PSP 天诛3携带版

只言片语 最近在马路上看见可传说中心爱的"兰博基尼"，难道是《GT赛车》向我驶来了吗？（北京 房宽京）

www.plumbook.cn



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

尹帆　昵称：木头



性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《生化》
地址：江苏省常州市天宁区竹林新村11幢甲单元501室
邮编：213001
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

杨丹　昵称：不要君

性别：女　年龄：13
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《勇者斗恶龙》
地址：四川省成都市青羊区苏坡中路48号八幢一单元302室
邮编：610091　QQ：90614726
Email：Erde2009@163.com
想说的话：很惨，名字很土，又和日文中"不要"的发音很像……

苏峻　昵称：Su

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：广西省玉林市博白县中学补习班B6班
邮编：537600　QQ：270194597
想说的话：天生我才必遭罪！

梓宇澄　昵称：小白

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《GTA》、《口袋妖怪》
地址：江苏省苏州市平江区宝林寺前18号3幢
邮编：215300　QQ：1029550819
Email：1029550819@qq.com
想说的话：暑假真好，有《掌机王SP》的暑假更好。

练新　昵称：黄泉方舟

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《GTA》、所有AVG
地址：重庆市渝中区中山四路83号附3号11-7
邮编：400015　QQ：931913489
Email：ghibliacg@163.com
想说的话：努力学习中……

蒋耀安

性别：男　年龄：15
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》
地址：广东省广州市番禺区华南新城山咏轩8座504#
邮编：511442　QQ：707532946
Email：707532946@qq.com
想说的话：第一次寄信，多多赏脸。

刘博深　昵称：DEZAMU

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：《火纹》、《口袋妖怪》、《雷电十一人》
地址：辽宁省沈阳市铁西区第四中学
邮编：100024　QQ：921535777
Email：921535777@qq.com
想说的话：期待《雷电十一人2》。

李梓杰　昵称：小杰

性别：男　年龄：13
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：《勇者斗恶龙》、《怪物猎人》
地址：广东省韶关市浈江区复兴路大文商场1202
邮编：512000　QQ：897677269
想说的话：希望能抽到我。

梅书杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

只言片语　最期待明年6月9日能玩到的游戏，因为那时我考完了。（天津 晏昊）

许佳伟

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》
地址：江苏省宜兴市丁蜀镇万安小区5号楼103室
邮编：214221　QQ：1030295616
想说的话：爱我所爱，做我所想。

谭德祥　昵称：暑假万岁

性别：男　年龄：15
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《逆转裁判》
地址：浙江省湖州市吴兴区金泉花园35幢5单元610室
邮编：313000　QQ：1021060505
想说的话：真的，我一次也没上过交流空间！

黄钧捷　昵称：Bill

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《啪嗒砰》、《口袋妖怪》
地址：浙江省湖州市吴兴区金泉花园26幢105室
邮编：313000　QQ：369776092
Email：Bierjunjie@126.com
想说的话：心中很是激动！

杨千一　昵称：杨胖

性别：男　年龄：12　拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《无双》、《怪物猎人》
地址：上海市虹口区广中路568号1902室
邮编：200083　QQ：1031695850
想说的话：好像上《掌机王SP》的几率很低？上海有聚会叫上小弟！

俞洋　昵称：Shinji

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA、iDSL
喜欢的游戏：《最终幻想》、《口袋妖怪》
地址：安徽省合肥市庐阳区元一名城B区20#804合肥寿春中学九（16）班
邮编：230041　QQ：451265732
想说的话：游戏就像书，要慢慢地嚼。

许少卓　昵称：少佐

性别：男　年龄：17
拥有掌机：iDSL、PSP　喜欢的游戏：无
地址：辽宁省鞍山市铁东区
邮编：114004　QQ：799044228
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

任斯行　昵称：虫四

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBM、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《最终幻想》
地址：吉林省梅河口市西小区典式楼102
邮编：135000　QQ：970184832
Email：970184832@qq.com
想说的话：旧的不去，新的不来。

陈晓帆　昵称：凡

性别：男　年龄：20
拥有掌机：GBA SP、NDSL、NDSi
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《勇者斗恶龙》
地址：湖北省黄石市黄石港花湖王家坳131-4-1号
邮编：435000　QQ：603467090
Email：603467090@qq.com
想说的话：我真的想中奖。

杨智刚　昵称：迪迪

性别：男　年龄：14　拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、竞速类游戏
地址：天津省南开区南丰路华育里小区5-1-417
邮编：300100　QQ：1056216924
想说的话：我要买NDSi、PS3……只要我没有的我都要。

叶永逸　昵称：无名

性别：男　年龄：14　拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、赛车类游戏
地址：福建省厦门市思明区厦港新村34-2-403室
邮编：361000　QQ：244128156
Email：244128156@qq.com
想说的话：第一次寄，不知道能否中奖。

陈博　昵称：爱喝牛奶的猫

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：北京市崇文区永外郭庄北里七号楼4单元303
邮编：100075
想说的话：北京的猎人们和我联系。

赵荣杰　昵称：清风

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：广东省江门市新会区三江镇联合管理区塘上118号
邮编：529142
想说的话：可不可以"强抢"胧月回家，哈哈！

只言片语　虽然寄得太迟无法参加抽奖，但也要让我在117辑出现……拜托啊。（广州 高伦）

诸梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn



Hi，各位读者朋友们大家好，欢迎收听FAQ电台。暑假结束，新的学期开始，各位学生读者朋友要及时适应过来哦。游戏机什么的上课就不要偷偷摸摸拿出来玩了，影响学习的同时还要担心被老师逮住，不划算呐，还是等到周末的时候再爽吧！好了，在这次的FAQ电台里我们将解答“NDSi的当前价格以及购买趋势如何”、“新游戏ISO无法运行”等硬件技术以及游戏疑难杂症问题，OK，FAQ Let's Begin!

最近有位深圳的玩友来信向我们询问，NDSi的价格以及当前购买的趋势。其实这方面问题只要注意我们相关栏目的报道就可以把握了。不过要提醒大家的是，由于1.4固件的放出，导致市面上的烧录卡不升级固件（不是烧录卡界面内核），就无法在1.4固件上使用。尤其是之后购买的全新上市的一批NDSi主机，都将直接采用1.4以上版本固件，这时选择一款支持固件升级的烧录卡就显得尤为重要了。目前已经实现对1.4固件支持的烧录卡有Hyper-R4i、EZVi和AK2i，从技术上看之后跟上的还会有SCDSOi和M3i Zero，因为它们都具备双核固件升级功能，即便之后升级1.5固件，烧录卡也可以通过升级自身固件，实现对新内核的支持。详细情况还请大家参看本辑相关文章详细介绍。

最近不少玩家都抱怨《对决传说》等游戏ISO为何无法运行。这是由于SONY再次将固件版本进行升级，许多新游戏只能通过5.55官方固件才能运行，而目前最高版本的自制固件还停留在v5.50，因此内核中缺少游戏运行所必需的新系统文件，从而导致游戏无法运行。自从黑客Dark_Alex进入“低峰期”后，自制固件的版本更新迟到得也越来越严重，之前5.50 GEN自制固件就让玩家们一阵好等，导致《战场之绊》等游戏都没能第一时间在自制固件上运行，这次5.55又重演了之前的不幸，如今大部分新出的游戏都无法通过5.50自制固件运行。目前国内外均有小组声称在进行5.55自制固件的研究，也许短时间内就会放出安装程序，到时新游戏无法运行的问题也就会迎刃而解了。

FAQ电台

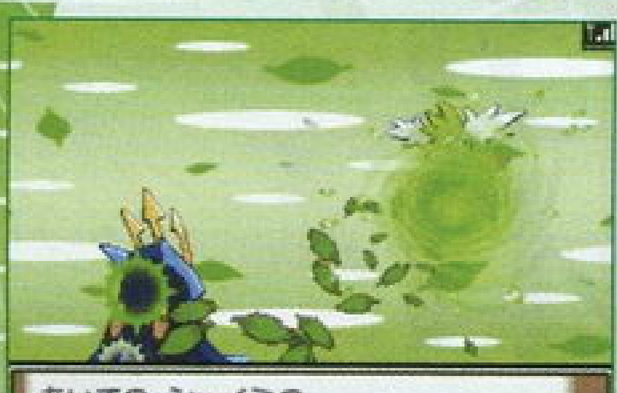
最近什么掌机最火？PSP-3000？NDSi？除了它们，其实还有iPhone 3GS与iPod Touch 2值得我们关注，《iPhone专辑》Vol.2，给iPhone/iPod Touch玩友的礼物。

小编们好，我是一名《口袋妖怪》爱好者，不久前我把小L升级到了小i，但麻烦的事情发生了：玩《白金》无论如何也进不去Wi-Fi房间了，我玩《马车》、《俄罗斯方块》这些上Wi-Fi都没问题，地下俱乐部也正常进入，应该不是网络问题，可为什么《白金》就是联不上？

爱玩的浩浩

不少人都来信问到了这个问题，其实不是进不去Wi-Fi房间，是换了主机后，在进入房间时原先记录的FC码（Friend Code，即朋友

只言片语 本人，年龄：13，性别：先生……（常州 RZ07）
www.plumbook.cn



码）被清空了。但普通的更换机器没事，只有更换机器并Wi-Fi时才会出现自己的FC码改变、FC册子被清空的事——这个好像是《口袋妖怪》Wi-Fi的一个BUG，不过知道了原因也就没什么烦心的了，赶紧把你新的FC码告诉朋友们，再重新登记一下朋友们的FC码，就可以正常Wi-Fi了。

我是音乐游戏菜鸟，不过最近在玩《汉娜·蒙塔娜 摇滚之夜》，只因为玩起来非常简单。有一点让我很疑惑，就是在每首曲目弹奏结束后的统计里，歌曲的完成度却非常低，只有百分之五、六十左右？在弹奏过程中我只错了几次而已。

佛山 戴义

这位玩家不知，该游戏中的完成度并不完全是根据弹奏正确与否来统计的，而是综合从演唱、架子鼓、吉他手、舞步等各音频的弹奏情况来统计的，如果没有将所有音频都弹奏一遍，那么最终的统计自然就不高了，况且这也直接会影响到是否能解禁更多歌曲。

请教一下关于《对决传说》的问题。游戏发售前看到官方公布说有恶搞武器棉花糖，那个要怎么才能弄到手？还有，里昂通过收集GP来获得的称号一共有几个？

江苏 杨文

要拿棉花糖的话需要完成下载任务“ジャンプ スペシャルバトル”。里昂通过收集GP能获得的称号一共有4个，分别是在GP突破1000、10000、20000以及30000时获得。

《装甲核心3 携带版》的“座礁船内探索”这关实在太难打了，打了好多次都过不了。小编有没什么好的方法，望解答。

EMAIL 基拉蒂娜

这关我也是打了很多次才过的，过关的关键没有别的，就是要熟路，所以多玩几次来把路记清楚很重要。记住去的路都是往下的，而回来的路都是往上的。如果还是过不了的话可以参考这幅地图。

在PSP游戏《我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图》中，有没有节约时间的办法，因为时间总是不够用。（我替别人问的！）

南昌 王祖星

游戏的自由度比较高，所以如果想要触发更多特殊事件的话，就不能到处浪费时间，但如果不知道触发事件的条件，就经常会觉得时间不够用。有两个方法应该可以帮到你，第一是把游戏中的时间设定成“のんびり”（打开菜单的“设定”一项，在“时间の进む速さ”中选择第一项），这样时间的经过就会比通常更慢；第二是参照115辑中的攻略来打，这样就可以节约不少冤枉时间。

请问小编们《MHP2G》的老山龙怎么打死。我次次拿G级武器都打不死。会不会在先前（5区前）把它打死了，到了5区血又全补了？

广州 彭俊烽

不知道彭玩家用的哪种武器，打老山龙的时候推荐使用龙属性的斩切类武器，站在它的肚子下面持续攻击即可。这里推荐用鬼人化之后无视风压的双刀，吃了强走药之后在它肚子下面乱舞即可。老山龙在进入最后的区域之前是不会死的，当其HP降到很低的程度时就不会再减了，但是也不会回复，正常情况下只有在5区才能击杀。

听说PSP版的《街》有两个隐藏剧本，请问需要怎样才能开启？

南京 ticsama

这两个剧本是“サギ山篇”和“パトリック·ダンディ篇”，SS版和PS版均未收录，只要将所有剧本完结即可直接选择。另外还有“青ムシ抄篇”和“花火”两个剧本，前者依然需要完结主线8个人的所有剧本，后者则是在前者的基础之上，在角色选择画面中将光标移到高峰隆士上等待3秒按下方向键左即可开启。

只言片语 一直喜欢《游戏万花筒》，支持！（广州 MAX）

www.plumbook.cn

小编寄语



LIKY

◆前两天收到招行信用卡通知单，看到单上的积分兑换活动，2999999分可以兑换一辆Mini Cooper，999999兑换全球五大洲双人游，我看看自己用了近4年的信用卡，已经5000多分了，算了算，我要用600年才能换这个汽车，用200年才能换双人游。

◆那天跟LP说起几年前去动物园玩的事情：进门不久看到有出售动物饲料的（都是些胡萝卜蔬菜什么的，可以拿来喂笼子里动物），问问价格，10元一包，于是买之。结果往里走了不远，看见同样的小摊，变成了10元两包，再往里走，竟然变成了10块钱3包，真是大呼上当。结果LP听到这里来了一句："那你就应该再买一个10块钱3包的拉平啊！"我不禁一愣，才想起LP最近在炒股。

马修

◆还没来得及感受青春，青春就早已浮云了——近年有感。

◆这几年自己做错的事情好多，多到触目惊心——今年有感。

◆青春消逝无需难过，让人难过的看着承载青春和梦想的事物被破坏却无能为力——《二十四城记》有感。

◆"人无远虑必有近忧"这个真理在我身上被不幸验证。

◆做个超诡异的梦，在精神病院里被所有人追杀，结果是我血洗了精神病院，然后一个神秘的声音告诉我说其实只有我是精神病……



紫枫

◆班扎古鲁白玛的沉默

你见或者不见我，我就在那里，不悲不喜。
你念或者不念我，情就在那里，不来不去。
你爱或者不爱我，爱就在那里，不增不减。
你跟或者不跟我，我的手就在你手里，不舍不弃。
来我的怀里，或者，让我住进你的心间，默然、相爱、寂静、欢喜。



胧月

★这两个星期买了一些伊藤润二的漫画，看懂了不少大学时无法理解的寓意。大概我现在的状况就是从山洞一端进去，在隧道中逐渐给山壁拉伸得不成人形。不久的将来，再被家里的那根顶梁柱压得动弹不得。

★犹豫了一下，放弃购买PS3版《428》的计划，决定还是买PSP版。虽然画面效果肯定要差不少，但音响小说还是用掌机玩比较方便。或者说，实际上我现在已经没有坐在电视机前玩音响小说的耐性了。



米格

★最近帮朋友拍摄了一段视频广告，有幸从以前的演示者升级为策划兼导演，虽然只是短短1分钟左右的时间，功夫可确实是没少下，前期准备、效果构思到摄像、后期监督，以及指导Model和群众演员配合，辛苦归辛苦，但确实很开心，能够尝试到各种工作的乐趣，已经成为米格做小编最大的收获了！不久后，大家可能就会在《游戏机实用技术》光盘中看到这段广告啦！

■最近在看名叫《我叫贾君鹏》的网络小说，是朋友推荐给我这"80's老年人"补习网络用语的，可为啥从头读到尾，我就没看出里面有几个网络用语呢？说到这里，朋友已经吐血昏倒在我身边了……

阿鲁

●Wi-Fi更新《勇者斗恶龙Ⅸ》依旧是每天早上的必修课，除了可以每天更新一批道具外，还可以更新旅店里的NPC和任务哦！目前已经更新了两名前作中的角色下榻旅馆了，从左上角的电梯就可以直接前往他们的房间，与他们对话则可以获得COSPLAY用的服装，将自己的同伴打扮成历代《DQ》里的角色进行冒险可是非常有感觉的。

●最近室友搞了一套《吉他英雄》鼓套装，作为一名音乐游戏爱好者当然趁机体验了一番，开始玩简单难度感觉完全没难度，后来选了一首高难度的歌，只过了20秒就GAME OVER了，其中前奏15秒……

酷极乐志&SDM-SMV
www.plumbook.cn

羽纹

★最近炒菜老是把握不住咸淡，不是盐放多就是放少。稍微咸点还好，天热喝稀饭也算是能下饭；但若是淡了就麻烦，像我这种口味较重的人吃起来就比较痛苦。话说这做饭啊，确实是任重而道远。

★利用周末的时间补习了《终结者外传》和《终结者2018》，前者感觉剧情在"扯"了一阵后又慢慢回到了正道上，预定继续追下去；后者则如同大多数人所说的那样较为失望，不过阿诺哥登场的那短短几秒还是我感动了一番。哎，心中永恒的经典《终结者2》不知还有被超越的可能否……

盲先知

○最近有几位朋友纷纷表示要买房，理由还都差不多："在这里租别人房子，还不如自己买个供着，虽然都是每个月花钱，但至少是掏给自己的。"虽说这话很有道理，不过看看现在房价的数字，我还是不要考虑那么多吧……

○肯尼·罗金斯是一位既有流行风范，又不失乡村感觉的歌手，在几部电影中演唱的歌曲让大家对他耳熟能详，个人比较喜欢的是《壮志凌云》那首《Highway To The Dangerzone》，对于一部描述空军的电影来说，这样一首充满了速度感的曲子是再合适不过的了。

乌冬

◆《怪物猎人3》正式突破100小时，感觉这作的新鲜感是有的，可就是内容太少了，估计300小时就可以把该刷的刷完了，像是亚种怪物这种最能骗时间的手法竟然没有加进来，真怀疑老卡是不是为了PSP版而留了一手。

◆连日来的《怪物猎人3》线上模式令我印象最深刻的就是日本人的礼节，进个任务要问候，任务完成要问候，误打到其他人也要说句对不起。也不是说有礼貌不好，可是有时为了在战斗中打句话不惜被龙撞飞，这不是本末倒置了么……

雷伊

■有些家长宁愿信任那些"无牌无照无技术"的"网瘾训练营"，也不相信自己所谓"染上网瘾"的孩子，直到酿成了悲剧才追悔莫及。很庆幸的是有一些家长已经认识到了这种敛钱机构的嘴脸和自己的不足，在给孩子们更多关怀以帮助他们健康成长。但是，仍有一些家长依然没有认清事实，甚至对电疗的叫停表示出不解和愤怒……如果哪天开个电疗赌瘾、烟瘾的机构，你们自己进去试试？

■《G.I.JOE》很好看、很劲爆，不要谈什么"内涵"，因为从头到尾几乎都是激烈的打斗，根本没有时间和机会让我去思考内涵。



伊娃

●在刚刚结束的男篮亚锦赛上，阿联的表现可圈可点，虽然他没能帮中国队在主场成功加冕，但阿联的表现仍旧赢得了不少球迷和专家的肯定。短短一个夏天，阿联变得强壮了很多，但对阿联来说，强壮的身体并不能帮他在联盟站稳脚跟，身体、技术两者相结合才是最重要的，希望他继续努力，再在持球进攻的能力上来个大飞跃！

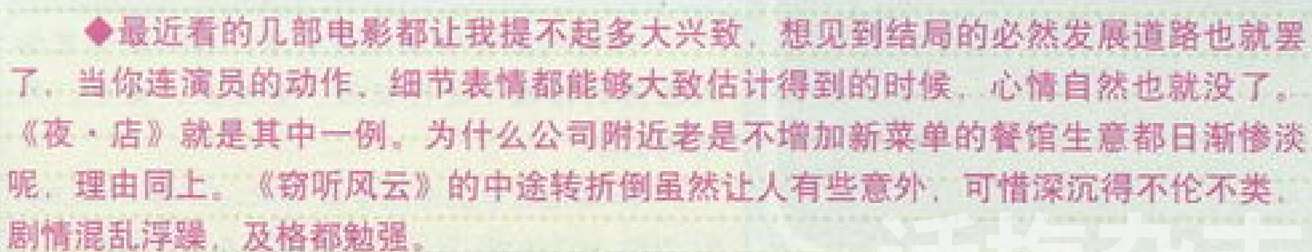
●这个季节的深圳简直就是蟑螂的天下，本来就只有厨房跟洗手间才有，用了两瓶杀蟑喷雾剂仍然没能将其灭绝，而现在又开始现身房间了……

洋葱

■女性向恋爱游戏《薄樱鬼》动画化决定，可以期待一下，声优阵容很有爱……现在只求动画不走形。

■周末晚上在家把《咒怨》电影翻出来重看，这次竟然一点都不觉得可怕，我终于进化了……

■有生以来第一次给卖花的小女孩缠上，我说你们抱着别人腿不让人走就算了，抱的时候还要掐人……你们让我说什么好。



◆最近看的几部电影都让我提不起多大兴致，想见到结局的必然发展道路也就罢了，当你连演员的动作、细节表情都能够大致估计得到的时候，心情自然也就没了。《夜·店》就是其中一例。为什么公司附近老是不增加新菜单的餐馆生意都日渐惨淡呢，理由同上。《窃听风云》的中途转折倒虽然让人有些意外，可惜深沉得不伦不类，剧情混乱浮躁，及格都勉强。

◆赶在上映期间，赶紧去凑下《飞屋环球记》的热闹。



嘟嘟


话梅杂志&DM-SMV
www.plumbook.cn

坛友 levelup.cn 互动专栏

随着科技时代的日新月异，数码产品层出不穷，而摄影爱好者及摄影作品也越来越多。且不谈大家是否都有着精湛的摄影技术，我想只要每个摄影爱好者都能用自己的相机去发现事物、记录世界，那么拍摄下来的图片都能称之为艺术品。

栏目主持：伊娃

静物摄影师用鞋子创作昆虫形象作品

德国静物摄影师Jan Steinhilber的作品绝对可以用疯狂来形容，他一开始所接受的是图形设计师的训练，他认为美丽的图片是很重要的，尤其是明确有力而且能够清楚传达讯息的照片。在广告及出版业工作一段时间之后，Jan也与几个重量级的汽车厂商进行过合作。他说：“我尝试去了解每一张照片的意义，甚至这只是一张个人作品。我会评断我自己的每个作品，我会问我自己这张照片是不是清楚传达了我的想法。”想像力的渲染力是无穷的，Jan很好地印证了这一点。

楼主：funthink

http://bbs.levelup.cn/showtopic-833338.aspx









（完整内容请参看论坛原帖）

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

话梅杂志&SDM-SMV
www.plumbook.cn



上辑热点话题回馈之——5.55

对于最近的玩家——尤其是只拥有PSP的玩家，5.55实在是再熟悉不过了，连增加了几个人物和剧情的《魔王再临增值版》也跟着5.55混上了……本辑，我们就围绕着5.55这个让很多玩家困惑郁闷的数字来展开讨论吧！

5.55就是一个超大的怨念啊，不过这已经不算什么了，惊闻NBGI的新作《女王之刃》需要5.70的系统！这就足以说明，悲剧还将继续……

albertsnake

虽然遇到5.55很无奈，但是目前也不能做什么，只能等，希望自制系统快点出吧。

coconut

5.55说到底只是ISO玩家的敌人，对于玩UMD或付费下载的玩家并没有太大影响。虽然想支持正版，但我作为没钱买UMD和没条件使用付费下载的ISO玩家，看着今年下半年豪华的游戏阵容就在眼前却玩不着，很是郁闷。

azraelqzy

DA那个圈里的同仁表示，破解“三五”没有难点。现在按兵不动只是为了让Sony放松对系统的进一步修改，最短时间内攻破PSP go才是一个有经验的黑客该干的事。

albertsnake

5.55没话可说，慢慢等待破解那天的到来。

nvshen

虽然5.55还没破解不爽，但正好给了一段时间来回味以前的游戏，先把以前游戏未通关欠的债还了。

Hungry

慢慢等待中，期间先叛逃去玩《MH3》。

kidf02112408

没有破解不了的系统，只有不想破解，淡定……

篮色脉冲

只要PSP go出了5.55就不再是问题，PSP去！

a472356785

目前还没有什么新的PSP游戏值得我去期待5.55系统

欧阳贝贝

总之一句话：玩ISO要低调。

wuyan6284513

正好目前PSP没有什么值得期待的游戏，先玩点老游戏吧。

jsfd.easy

PSP对我来说惟一的价值就是《MHP》。

光晕之环

自制系统迟早会更新，不过《KH》等重要游戏还是要入Z。

woshiken

该来的总会来的，5.55只是时间问题，希望头发白前能等到5.55破解啊。

sophie0513

难道真要等到PSP go出来？

hanxuzho

等吧，要来的始终会来的。

dicksonye

正好借这个机会好好回顾以前的作品，近2000个游戏还是有很多值得慢慢体会的，而且听说10月的PSP go用的是5.70系统——我们这些用ISO的还是淡定些好。

iloveluyi

Sony再用了当初《偶像大师》时用的妙计，再次获得了成功，破解小组这边说是为了PSP go做准备不打算破解5.55系统，事到如今也只能忍忍了，希望早日能玩到这些游戏吧。

1怪物1

PSP的事还真多啊……

partytime

只好暂时放弃PSP了。

穆绵羊

暂时还是54吧，反正已经决定等《战场女武神》来到的时候，系统会升到5.7，玩正去吧……

无我の境地



“新版本、新要素”

同一个游戏，不同的版本，有时候区别不仅仅在于语言的不同。加入了新人物、新剧情等新要素的《魔王再临增值版》便是这样，而不久前的《异说 最终幻想 国际版》也增加了无需育成角色便可以体验游戏乐趣的模式，甚至可以继承《异说 最终幻想》的记录……本辑，我们就来针对一款游戏的新版本加入新要素这个话题，来展开讨论。

参与方式 请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2009年8月31日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与《掌机王SP》立场无关。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



网战随笔

前段时间看读者来信时说我“中毒”，起初左思右想不知道为何会给我这样的评价，不过看看自己最近从拿到《MH3》的那天开始就不能自拔的状况，顿时觉得这个评价倒也挺客观的（笑）。

我喜欢玩《MH》，但说实话不太喜欢联机，不过家用机版Online任务的难度偏高而几乎没办法SOLO，所以只能联机。这一、两年内断断续续地玩了《MHFO》、《MHG》和《MH3》，联机也不在少数，下面就根据此感想来写下这篇博客。

繁琐而亲切的礼节

日本人很重视礼节，这个相信大家都有所耳闻，即便是在虚拟的游戏世界中，他们也不例外，这点让我即感动又超乎想象：接了别人的任务一定会说“よろしく”（请多关照）、进任务后还会说一遍；同伴吹个鬼人笛、硬化笛什么的会说“ありがとう”（谢谢）；不留心用武器砍到对方了会说“ごめんなさい”（对不起），要是砥石什么的忘记带了同伴们肯定会“争先恐后”地给你送过来。特别是不小心猫车后，即便你都还没敲出“不好意思”几个字，屏幕上就俨然出现了“ドンマイ”（不用在意）的字样……这样频繁的交流在初期让我感觉有些繁琐，甚至认为是有点过了。后来某次在游戏中我开场一言不发，有个日本玩家可能看出我不是日本人，便带有训斥意味地教育我说“请在任务开始时说句请多关照”，看到这串字后顿时让我脸红，以后都提醒着自己要注意礼节，慢慢地习惯后也不觉得这些招呼繁琐了，而是亲切了不少。


▲夜幕下的洛克拉克街道景色还是很迷人的。

强烈的团队意识和责任感

在已经两猫的战斗中切断了怪物的尾巴，你的第一反应是什么？别人我不知道，我自己反正是“赶紧去剥取吧，指不定等会三猫了啥也没拿到就亏大了”这种小农意识（－－）。但是日本玩家就不会这样，只要是场上还有怪物在活蹦乱跳，他们就绝不会进行剥取。掉落物亦是如此，即便时间到了自动消失，也没有人琢磨着怎么闪出个机会去把东西捡了，而是专心一意地攻击面前的对手，其团队意识可见一斑。

和国人联机对付红黑龙等强敌时，如果某人遭遇两猫，那么他很可能会被同伴“勒令”呆在营地或是自愿留守营地；而日本玩家则不同，他们不会为了确保任务成功而接受或提出这样的请求，即便无功而返也会义无反顾地拿着武器上前战斗。更让人感动的是在一次狩猎中，某弩手猎人的弹药打完了，我认为他此刻溜到一旁当“观众”也是顺理成章，没想到对方却架着弩炮去敲击怪物，霎时间让我觉得自己的团队责任感和他人相差很大一段距离……

效率第一

21世纪最讲究的是啥？答案可能有很多，但是回答效率绝对没有错。在狩猎过程中挖挖矿、捕捕虫收集下素材，这种行为在大多数人看来是很正常的。不过在《MH》这个“刷”字当头的游戏里，日本玩家讲究的是效率，让你加入这个队伍是为了大家能更快地完成主要目标，而作为团队一部分的你不能擅自跑去做其他的事而影响到整体。这样虽然让人感觉有些死板，但不可否认邻国玩家到位的意识。记得某次火山铠龙任务，羽纹当时就屁颠屁颠地扛着铁镐去挖矿，结果被日本玩家当场喝斥任务中禁止采掘，事后我才知道了这是猎人界里的潜规则，看来果然是在谁的地盘就要听谁的啊（笑）。

结束语 写到这里，博客也差不多该结束了，其实我也不是想表达日本玩家就怎么样怎么样，主要的意思就是让大家明白在和国外玩家联机时你应该注意的一些细节问题。好了，最后祝各位游戏愉快。

www.plumbook.cn

掌机王自由谈

本辑收录的是《DQⅨ》的点评，作为日本国民级RPG，那种细节剧情中表现出来的感动确实会给人以绵绵悠远的亲切和叹息。而玩家点评则收录了两款素质不错的美式游戏，大家在点评时也不要只着眼于大作热作哦，更何况二线游戏中本身就补发精品，只是缺乏名气而已。最后再次说下“玩家点评”的要求：点评为主，字数在600字左右，欢迎大家踊跃来稿。

天之方舟，星之使者
——细说《勇者斗恶龙Ⅸ》的五大异与同

文 古梓

自从官方宣布“《勇者斗恶龙》系列”（以下简称“《DQ》系列”）正统续作《勇者斗恶龙Ⅸ》（以下简称《DQⅨ》）要登陆NDS主机后，大陆这边对此可谓热议不断，其中有质疑的，有嘲讽的，也有欢呼的。于是，如此热闹的景象一直延续到了《DQⅨ》的正式发售。正当笔者天真地以为游戏一发售，一切的怀疑都将不复存在、所有的疑问也都将水落石出之时，笔者绝对想象不到的是，对《DQⅨ》的质疑声却又一次的高涨起来。这其中到底有多少“想当然”和“不理解”，或者仅仅是一种最为简单的抵触情绪在里面，笔者不明白，但至少可以清楚一点，在这些质疑人群中有相当一部分人并不了解“《DQ》系列”所具有的“日本国民级游戏”的魅力。在细细品味了一番后，笔者方敢动笔，将其中的几大异同一一细说一遍。



不同的画面表现，相同的童话感觉

一开始接触到《DQⅨ》的时候，很多人最为不满并开始大肆批评的就是其画面上的表现，角色建模锯齿严重且极为粗糙，除了几个主要角色外，一般路人NPC的全部作2D化处理，看上去的确很偷懒。但毋庸置疑的是，“《DQ》系列”从来就不是以画面作为其主要卖点，虽然《DQⅧ》的画面表现曾经一度成为业界话题。其实当今时代，比起频频出现的以画面作为宣传重点噱头的游戏而言，《DQⅨ》显得异常的朴实，这里不妨做一下逆向思维，我们到底是在玩游戏？还是在看画面？如果是后者，我们大可以选择看动画片或者电影，又何必去遭这个“罪”。现在的许多玩家可以说是完全被



读梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

惯坏了，在他们心目中仿佛游戏只要画面够炫便可以，却遗忘了游戏的真正乐趣所在。

有了这个前提认识后，我们再来看《DQ Ⅸ》的画面表现，就会发现实际感觉还是很舒服的。画面用色鲜艳，且很有层次感，角色间的互动也很充足，可以说，主要角色的动作表现得很细致入微，对于玩家体验游戏中的剧情有了很大的帮助。更不用说，本作所推崇的全新的“纸娃娃”系统，虽然之前的“《DQ》系列”也的确有特殊装备可视化的设定（《DQ Ⅷ》是冒险时候武器装备可视，战斗时候武器盾牌可视，惟一的女主角杰西卡更是可以一套一套特殊服装地更换可视效果），但像本作这样，装备完全可视的设定还是头一回。试想一下，通过艰苦的劳动刷到一些特殊装备，然后将自己设计的角色打扮成特别帅气强势的模样，那是何等的有成就感。更令人大为惊喜的是，本作中居然还能换装成“《DQ》系列”历代角色的模样，“《DQ》系列”老玩家看到这里简直就是泪流满面啊，这一系列设定都表现出了系列一直所拥有的那种童话感觉，让人不禁感叹，哪怕经历了这么多年的变更，《DQ》依旧还是那个记忆中的游戏。

不同的遇敌方式，相同的随机性

本作的一大改变便在于大地图和迷宫中的敌人全部为可视，当敌人和你接触上的时候就会转入战斗模式，而且当敌人看见你的时候还会主动追着你跑（当然，如果你的等级比它高太多的话，它们可是会见了你就抱头鼠窜的哦，典型的欺软怕硬）。记得对于这次变化，有些人举起了反对大旗，原因很简单，可见式遇敌等于让玩家对所有敌人的分布都一览于目，从而少了冒险中应该有的随机感。

起初，我对这一点也多少有些担心，不过正式游戏的时候才恍然大悟，这种担心和怀疑完全是杞人忧天。虽然表面上看，可见式遇敌的确会让战斗向着玩家自己的选择方向发展，从而少了很多随机性，但实际上与大多数可见式遇敌的游戏中“一个区域敌人全部干掉后就不会再出现”的设定不同的是，本作中无论是在大地图还是在迷宫中，即便你把敌人消灭了，它们还是会继续出现，而且分布点和出现点都相当多样化，这样就等于说依旧保留着过去的那种冒险感觉。

不同的战斗方式，相同的成熟系统

之前笔者在和人讨论“《DQ》系列”的时候，还听到过如此质疑：“《DQ》系列”一直以来都在沿用同一个系统，缺乏必要变化。当时，笔者就觉得相当的唏嘘不已。事实上，“《DQ》系列”一直在改变，只是很多人并不清楚而已，例如《DQ Ⅲ》第一次引入的编辑同伴系统和转职系统（这个下面会详说）以及借用神鸟实现的大地图上飞行，《DQ Ⅳ》实现的多路线以及《DQ Ⅴ》的怪物同伴等等。而说到本作的卖点，就不得不提所谓不一样的战斗，也就是通过联机的方式和朋友一起在《DQ Ⅸ》的世界中冒险。必须承认一点，一开始官方是真的想制作一款网游类型的《DQ》，可惜到头来却因为硬件和容量的限制，最后只得变成现在这种联机模式。客观地说，和朋友联机玩游戏，感觉上是很欢乐的，也使得玩《DQ》的过程中充满着和以往的《DQ》所不一样的乐趣。不过几个人相对着玩的结果，却让原本设计好的很多形体动作，包括文字对话框形同虚设。这里不禁感叹一句：大哥，我们几个都面对面了，要交流直接张嘴就来，还需要专门通过游戏中那些少到可怜的字句来传达意思、沟通感情和商量战术吗？

说到系统缺乏变化，肯定有很多人会直接拿“《DQ》系列”一直都在沿用的传统RPG回合制战斗来说事。其实，传统回合制结合“素早”（也就是敏捷度）的战斗可一点都不简单，绝对不是那种“想当然”的你一下我一下，然后就能轻松结束战斗。试想想，当你在回合战斗时做好了一切准备，满心以为可以按照自己构想来



铅笔杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

实现战斗指挥效果时，突然敌人却因为“素早”的因素而提前一步乱入，一下子事先安排好的那些全部都被破坏，那种感觉何止一个“郁闷”形容得了。有时候，笔者就在想，作为一个游戏系列，真的有必要每一作都换系统玩玩家吗？“《DQ》系列”经历了多年积累下来的系统其实已经相当成熟，既然都这么成熟了，那么又何必换呢？一直沿用下来反倒可以让系列玩家感觉到亲切，而不至于每一作一开始都要熟悉上好长一段时间才能习惯得了。这样的设定，在我看来，无疑是成功的。

不同的转职方式，相同的培养乐趣

本作的另外一个巨大变化，便在于委托任务的引入。表面上看来，委托任务就好像是支线任务那样，你完全可以无视这些任务继续自己的冒险，但如果你仔细完成了到手的任务，那么游戏给予你的回报就会是相当的高。这其中，就有比较费劲的上级职业转职任务。说到这里，就不得不又一次把在《DQ》玩家心目中最为经典的一作《DQ Ⅲ》给提出来，毕竟《DQ Ⅸ》无论是同伴编辑还是转职神殿都和《DQ Ⅲ》如此的相似。

而转职的难度比起《DQ Ⅲ》来说，无论是从自由度还是难度上都要高上不少。比如主角一直都无法实现的转职，本作就可以了，而只要有相应职业的角色达到一定的等级，便可以接下相应的高级职业的转职任务，完成任务后就可以转职成高级职业。同时，本作的升级技能点数系统还学习了《DQ Ⅷ》的，以凹点数学技能，伴随着在通关后满等级的“转生”还可以实现角色能力的继续培养。试想想，光完成那些条件极为苛刻的委托任务就已经相当充满挑战了，还要练级，还要凹点数，还要纠结于把点数加在什么技能上才能物尽其用……笔者不禁感叹，“《DQ》系列”的角色培养乐趣，真是太奇妙了。



不同的主线支线剧情，相同的细腻感人

最后说的自然是剧情，这里也必须声明一点，基本上对“《DQ》系列”稍微有点接触的玩家都应该很清楚一点，那就是“《DQ》系列”的主角永远代表着玩家自己，换句话说，他并不会有自己表达任何情感的方式，有时候甚至连表情和肢体动作都少得可怜，就更别提说上一两句台词了。因为主角所代表的玩家此时正在玩游戏，无暇表达（笑）。这样设计的好处就在于游戏中主角的一举一动，乃至每一次选择都来自于玩家自己，对于玩家而言便会多出了好几分代入感。所以，说什么主角像个傻子那样什么都没有反应之类的质疑，笔者根本连反驳的想法都没有。

不过本作的主线剧情的确不怎么样，整个游戏过程中缺乏一条明确的主线来贯穿其中，只是在后期突然就鼓捣出了一大堆反派敌人，感觉上硬拼凑的意味实在是太重了，这也使得整个主线剧情毫无冲击感可言。不知道是不是“物极必反”，本作反倒是在乘坐“天之方舟”收集“女神果实”中所经历的那么多小故事的描述极为出彩。转念一想，或许正因为要考虑到联机要素的加入，厂商才将本作的剧情进行方式变得这么欧美化的吧。

经常听人不怀好意地提问“‘《DQ》系列’的精髓是什么？”除了上述说到的最为朴实亲切的游戏体验感外，还有一个是需要大书特书的，那便是“《DQ》系列”一直以来所继承的刻画细腻感人至深的剧情。这一点，在本作的支线剧情中可谓体现得淋漓尽致。

被诅咒的黑骑士醒来后苦苦追寻公主，经历了重重磨难本以为可以找回一切，却只能看到早已经成为废墟的昔日王国。一位异国的公主戴着黑骑士朝思暮想的公主的头饰，假扮成他的未婚妻，与其一起跳舞。之后，明知道对方并不是自己所深爱着的那个公主，黑骑士却也终于能够放下一切，自己

www.plumbook.cn

的灵魂得到了解脱，然后心满意足地离开。

一位老者多年独居山中，并在山顶上留下了自己心目中的最后杰作：一个令人难辨真假的全石造的村庄，在这里的一草一木，房屋村民，都是那么的形象生动栩栩如生。原来，这便是他记忆中故乡的模样。因为强烈的乡愁，以及对自己所爱之人的无尽思念，使得他在人生的最后一刻完成了这个杰作。然而，当主角将老者的故事真的带回到原来那条村庄时，一切却早已物是人非——他曾经的爱人现在也成了位老婆婆，起初她并不相信主角的话，毕竟当初他离开村庄的时候曾经许下誓言，一定会回来，然后还要她一定等他。可到头来，他违背了自己的誓言，也背叛了她。直到最后，她终于相信了老者对自己的感情，可惜却只能回以极为无奈的一句话：“即便这些都是真的，一切也都太晚了，逝去的时间是绝对不会回来的。”关于时间的伤感和残酷，在那一刻表露无遗。

一位富家千金天生体弱多病，无法离开屋子，只能透过窗户看着外边的孩子玩耍，幸好，孤独的她却有着一生中最好的朋友，一个人偶。偶然的机会，她得到了可以实现愿望的“女神果实”，可是她却放弃了自己生的希望，而将果实给予了人偶，她希望人偶能够代替自己活下去，然后去结交很多很多的朋友，从而得到幸福。结果，人偶果然代替了她，可惜却一直没有能够交到真正意义上的朋友。其实人偶很清楚，自己并不是人，只不过是一个怪物，但“结交朋友”是她的主人、也是她惟一的朋友生前最后的愿望，所以她才一直苦苦坚持着。最后，少女的灵体出现在人偶的面前，向她道歉，希望人偶不要再被自己的愿望所束缚。于是隔天，在“朋友”的墓前，静静地躺着一个精致的少女人偶。

毫不夸张地说，这一系列支线剧情中充满着人间应该有的悲欢离合，而且很真实也丝毫不做作，堀井雄二的确很擅长通过一些极为精短的故事来煽情。每每体验到这些，笔者的心中总是充满着悲伤，而且久久挥之不去。

有人说本作的主线剧情和支线剧情没有任何联系，其实这是绝对的错误，正如“蝴蝶效应”所说的那样，世间万物都存在着错综复杂的联系。在《DQ IX》的世界中，天神曾经因为看透了人类本质的自私和丑陋，所以决定要毁灭人间，但天神的女儿塞连希亚却依旧相信着人类，所以将自己化为世界树，世界树要完全觉醒就需要人类洁净的内心，于是天神惟有放弃自己毁灭人类的想法。然而，当女神果实掉落到世上时，不同的人、不同的愿望却引发出了一段段情感的悲剧。于是，我们在游戏中才终于找到了否定天神看法的证据，持有洁净心灵的人毕竟还是占了大多数。



后记

有时候笔者就总会有种疑惑，当今的游戏业发展到把画面表现的因素疯狂地夸大，并且越发地让剧情充满时尚气息以及过度的装腔作势，好像不制作成这样就无法满足玩家的口味；“《DQ》系列”却一直坚持着最为纯粹的游戏乐趣，在《DQ》的世界中没有太多的刻意和做作，整个过程中体会到的也是最为真实的发自内心的感动。这样的游戏，如果还不能称之为精品游戏，那么，到底什么样的游戏才能称之为精品？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

玩家点评

NDS/PSP 乐高蝙蝠侠

◆厂商：Activision◆类型：ACT

评论人：xbox

评分 7

本作继承了“《乐高》系列”一贯的清新可爱的风格，并加入英雄换装系统为游戏增加更大的再挑战的动力。本作的画面质量不错，广阔的场景、深邃的背景、精致的建模，人物、物品细节的刻画，每个场景的镜头给得恰到好处，每一个动作都可以看得清清楚楚。

乐高积木型的角色在动作方面表现得十分灵活多变，在打斗中视敌人的远近还有一定的变化。过场CG仍然保持了电影级别的效果，还加入了罗宾的笨蛋性格引起的搞笑剧情，增强了作品的娱乐性。

“《乐高》系列”的解谜要素依然在本作呈现出高水准，拼装物品、利用换装、甚至利用特殊技能来解决前进路上的障碍，环环相扣，特别是每一大关中用交通工具通关的关卡更是考验玩家一人操作两人的能力。

不过本作仍有不足，很明显的就是进入关卡时可明显感到似乎预读取尚未完成；其次就是场景有时过于黑暗，又加之场景庞大，有时想找到自己控制的角色都相当困难；再就是音乐了，只有区区几首，不过对《乐高》这类打斗占多数的游戏来说也不算大问题。

最后，本作无论有多少缺点依然不失为一款良品，推荐给没玩过的玩家。

NDS 美国职业摔跤联盟2009

◆厂商：THQ◆类型：SPG

评论人：南庆亚

评分 7

相比前作，这款作品有了明显的改善，首先说说画面，本作在人物的刻画上更加仔细，不比以往那些角色满脸都是马赛克、不看名字就不知道是谁。每个人物的出场也都个性十足，和平日在电视中看到的几乎没有差别。游戏中，本作将以前的固定视角改变为了自由变换的第三人称自由视角，大的提高了玩家在游戏比赛中的观赏度。

接下来就要说说游戏的音乐，本作的音质明显要比前作强上很多，尤其是每个角色出场秀时的音乐，会让每一个WWE的FANS都为之感动，除了在游戏中欣赏到这些歌曲外，玩家也可以在创建人物的同时自由欣赏这些音乐。本作最大的亮点恐怕就是生涯模式了，玩家在游戏中都可以根据自己的喜好，创建出各具特色的角色来进行比赛，就如同自己掌控了一个WWE的幕后剧情，让人很容易投入进去，在该模式中，玩家还需要击败不同的对手，从而得到自我的提高，获取更多的荣誉。除了这些，在对战模式中，玩家也可以在30名选手中自由地选取一名，进行“屈服赛”、“铁梯赛”等众多乐趣十足的比赛方式，这同时也会让玩家体验到更多的快乐与激情！

不过世上从来没有完美的事物，本作也不例外。本作除了用按键控制方向以外，剩下的就是全程触屏了，作为一款FTG，使尽九牛二虎之力的“点、拉、划”肯定也是必在其中，也正是这样，NDS上的本作又成了一款杀屏大作！除了这些，再来说说让人哭笑不得的AI，真不知是我在玩游戏，还是游戏玩了我，每当电脑把我方打得全身发红时，也不用压地3秒结果了我，总是在那里等到我起来，不过看似脑残无用的电脑也有强大之时，我常常在使用必杀技后想华丽地来上个压地3秒了结对手的时候，他们却时常地让我失望……

好的坏的也都说了，这也差不多该结尾了，本作不比Xbox360、PS3等其他平台上的那么出众，但利用NDS那独特的操作方式也是一大特色，一种另类；虽然说这也并不是一款大作热作，但是处于NDS平台FTG匮乏的今日，喜欢格斗对战的玩家，也不妨在闲暇之余，拿起手中的机器小试一番，操控着自己创建的个性角色和朋友们来上一场比赛，相信各位会获得更大的乐趣。



杂志&3DM-SMV

www.plumbook.cn



最近天气阴晴不定，头几分钟还大太阳晒得人不敢出门，一会之后就开始阴天下雨，深圳的天气实在是很怪。好不容易放两天假，就因为这天气不想出门。想坐在家里吹吹空调打打游戏，可是一不留神着了凉，连着头疼了好几天，真是倒霉。希望天气能赶紧凉快下来一些，闷热的夏天赶紧过去吧！

栏目主持：盲先知

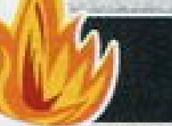


特种部队 眼镜蛇的崛起

美版

G.I. Joe: The Rise of Cobra





隐藏人物

在游戏中输入指令可以获得隐藏人物，输入“→、↑、↓、↓、△”可以获得Scarlet，而输入“←、↑、□、↑、→、△”可以获得Duke 。





太空泡泡龙

日版

Space Bust A Move





第七大关

在游戏中收集到21个“宇宙泡泡”（cosmo bubbles）即可开启隐藏的第七大关（World 7）。



音乐欣赏

在七个大关中收集齐全部24个宇宙泡泡之后，就可以在商店用100000分买到“音乐盒”（Jukebox），就可以欣赏游戏中的音乐。



制作组名单

在打败第七大关的BOSS之后，再看完结尾，就可以花500分在商店里购买“观看制作组名单”的选项了。



www.plumbook.cn

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。



特种部队 眼镜蛇的崛起

美版

G.I. Joe: The Rise of Cobra



金手指

GameID：CJPE cf3ea7a7

全关卡出现
220CBF9C 00000001

HP不减
620CBEC4 00000000
B20CBEC4 00000000
20000218 00000064
D2000000 00000000

敌人一击死
220CE15D 00000001

弹药无限
94000130 FFFD0000
620CBEC4 00000000
B20CBEC4 00000000
20000238 00000064
D2000000 00000000

加速
220CE160 00000002

特殊攻击无限
94000130 FEFF0000
620CBEC4 00000000
B20CBEC4 00000000
2000015C 000000FF
D2000000 00000000



BLEACH DS 4th 烈焰使者

日版

BLEACH DS 4th: フレイム・ブリンガー



金手指



GameID：BL4J 75ddb5cb

金钱最高
0204BC7C 0098967F

隐藏要素全开
2204BAA0 0000003F
2204BAA8 00000001
D5000000 00000707
C0000000 0000001A
D7000000 0204BAB0
D2000000 00000000

卡片全开
2204BBB0 0000009F
D5000000 99999999
C0000000 00000009
D6000000 0204BB88
D2000000 00000000

全卡片可购买
0204BB5C FFFFFFFF
0204BB60 FFFFFFFF
1204BB64 0000FFFF
2204BB66 00000001

事件图片全开
1204BBB2 0000FFFF
1204BBB4 0000FFFF
2204BBB6 000000FF

全图片可购买
2204BBB7 000000FF
0204BBB8 FFFFFFFF

背景音乐全开
1204BBC6 0000FFFF
1204BBC8 0000FFFF
2204BBCA 0000000F

全BGM可购买
2204BBCB 000000FF
0204BBCC FFFFFFFF

音效全开
0204BBE8 FFFFFFFF
1204BBEC 00000FFF

全音效可购买
1204BBDA 0000FFFF
0204BBDC FFFFFFFF
2204BBE0 00000001

时间挑战模式全开
0204BD10 00000000
0204BD14 00000000
0204BD18 00000000

HP不减
0207B0A8 E1A01002

SP不减
0207B124 E1A01002

SR最高
0207B1CC E0832681

无限二段跳
2212A4E8 00000000



噗哟噗哟7

日版

ぷよぷよ7



金手指



GameID：BYOJ 7cce546a

无垃圾气泡
620FB994 00000000
B20FB994 00000000
1000470C 00000000
D2000000 00000000

按SELECT给对手添加垃圾气泡
94000130 FFFB0000
620FB994 00000000
B20FB994 00000000
1000B058 00001388
D2000000 00000000

人物全开
120F23F8 0000FFFF
220F23FA 000000FF

关卡全开
120F2428 0000FFFF
220F242A 0000003F

全关卡S级评价
D5000000 00001414
C0000000 0000000A
D7000000 020F240C
D2000000 00000000





话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

随着男性向《心跳回忆》作品人气的日渐低迷，Konami似乎已经很少涉足美少女游戏，而9月3日发售的《深爱》便是其在该领域厚积薄发的一款原创作品。出色的人设，新颖的游戏方式……不知道这款作品有没有令你的心中漾起波澜呢？要说起9月份最引人注目的作品，那无疑就是NDS的《口袋妖怪 心金·灵银》了，它不仅是《口袋》FANS期待已久的游戏，还承载着太多玩家童年美好的回忆，对于玩家来说，它有着一般游戏无法替代的特殊意义。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

栏目主持 雷伊

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年9月					
3日	深爱	ラブプラス	Konami	AVG	5800日元
3日	斯隆与马克海尔的谜之物语	スローンとマクヘールの谜の物语2	Level-5	ETC	3500日元
8日	恶夜杀机2	Obscure 2	Playlogic	AVG	29.99美元
8日	尘土飞扬2	Dirt2	Codemasters	RAC	29.99美元
12日	口袋妖怪 心金	ポケットモンスター ハートゴールド	Nintendo	RPG	4800日元
12日	口袋妖怪 灵银	ポケットモンスター ソウルシルバー	Nintendo	RPG	4800日元
15日	星球大战 克隆人战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	Lucas Arts	A·AVG	售价未定
15日	漫画英雄 终极联盟2	Marvel: Ultimate Alliance 2	Activision	A·RPG	29.99美元
15日	创意涂鸦	Scribblenauts	Warner Bros.	ACT	29.99美元
17日	偶像大师 华贵星辰	アイドルマスター ディアリースターズ	NBGI	AVG	6279日元
17日	狼与香辛料 渡海之风	狼と香辛料 海を渡る风	Askii Media Works	SLG	5550日元
17日	沙加2 秘宝传说 命运女神	サガ2 秘宝传说 GODDESS OF DESTINY	Square Enix	RPG	5980日元
17日	金田一少年的事件簿 恶魔杀人航海	金田一少年の事件簿 恶魔の杀人航海	Creative Core	AVG	5040日元
24日	强袭魔女 苍空的电击战 新队长 奋斗吧!	ストライクウィッチーズ 苍空の电击战 新队长 奋斗する!	Russell	AVG	5229日元
2009年10月					
1日	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界的巨兽	NBGI	RPG	6279日元
1日	雷电十一人2 威胁的侵略者 烈火	イナズマイレブン2 胁威の侵略者 ファイア	Level-5	RPG	4980日元
1日	雷电十一人2 威胁的侵略者 暴雪	イナズマイレブン2 胁威の侵略者 ブリザード	Level-5	RPG	4980日元
8日	真·女神转生 奇幻之旅	真·女神转生 STRANGE JOURNEY	Atlus	RPG	6279日元
8日	钢铁大师	アイアンマスター	Genter Prise	SLG	5040日元
13日	女子专案组 激情周旋	Women's Murder Club: Games of Passion	THQ	AVG	29.99美元
15日	古文汉文DS	古文汉文DS	IE Institute	ETC	售价未定
22日	魔法工厂3	ルーンファクトリー3	MMV	A·RPG	4980日元
23日	铁臂阿童木	Astro Boy: The Video Game	D3 Publisher	ACT	售价未定
27日	迪士尼仙子 小叮当与消失的宝藏	Disney Fairies: Tinker Bell and the Lost Treasure	Disney	AVG	29.99美元
29日	海腹川背·旬 第二版 完全版	海腹川背·旬 セカンドエディション完全版	Genter Prise	ACT	5040日元
29日	光之四战士 最终幻想外传	光の4战士 ファイナルファンタジー外传	Square Enix	RPG	5980日元
2009年11月					
5日	召唤之夜X 泪之王冠	サモンナイトX Tears Crown	NBGI	RPG	6279日元
19日	巫术 生命之楔	ウィザードリィ 生命の楔	Genter Prise	RPG	5229日元
19日	哆啦A梦棒球DS2 热斗极限运动场	ドラベースDS2 热斗ウルトラスタジアム	NBGI	SPG	5229日元
未定	人生游戏DS（暂名）	人生ゲームDS（暂名）	Takara Tomy	TAB	售价未定
2009年秋					
未定	雷顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level-5	AVG	售价未定
未定	在黑暗尽头等待你	暗やみの果てで君を待つ	D3 Publisher	AVG	5460日元
2009年冬					
未定	怪兽敢死队	怪兽バスターズ	NBGI	ACT	售价未定
未定	茶犬的房间DS4	茶犬の部屋DS4（暂名）	MTO	SLG	售价未定
未定	极限脱出 9小时9个人9道门	极限脱出 9时间9人9の扉	Spike	AVG	售价未定
未定	光辉圣约3 瞳	ルミナスアーク3アイズ	MMV	S·RPG	售价未定
发售日未定					
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	Square Enix	RPG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S·RPG	3990日元
未定	AGAIN FBI超心理搜查官	AGAIN FBI超心理搜查官	Tecmo	AVG	售价未定
未定	塞尔达传说 大地的汽笛	ゼルダの传说 大地の汽笛	Nintendo	A·RPG	售价未定
未定	黄金太阳DS（暂名）	黄金の太阳DS（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定

话梅杂志&3DM&MMV
www.plumbook.cn



深爱



9.3 ■Konami ■AVG ■5800日元



你曾被在意的女孩子告白过吗？如果给你这样一次恋爱的机会你是否能把握住机会，博得女孩子的欢心呢？《深爱》将游戏与现实时间接轨，当你打开NDS时就能在真实的时间见到她，约会的地点和背景也会随着时间的推移发生改变，对方的表情、动作、穿着也会因你而发生改变，与二次元世界里的三次元少女来上一场别趣的爱情，想必也是无数宅男梦寐以求的事情了吧。

天诛3 携带版

期待度 B

8.27 ■From Software ■A·AVG ■3990日元



本作是From Software原PS2游戏移植PSP的一系列"骗钱"计划之一，以PS2版《天诛3》为蓝本，并加以XBOX版《天诛3 回归之章》里的新角色、新任务、新舞台和新必杀技杂糅而来。在游戏中，玩家要操作熟悉的力丸、彩女，以及铁舟这三位主人公来执行任务，作为系列精髓的变幻多端的忍术以及拥有华丽演出效果的一击必杀技"忍杀"都将在掌机上得以热血重现。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年9月					
3日	山村美纱悬疑 京都鞍马山庄杀人事件	山村美纱サスペンス 京都鞍马山庄杀人事件	MMV	AVG	5040日元
3日	侍道2 携带版	侍道2 ポータブル	Spike	A·AVG	3990日元
15日	星球大战前线 精英中队	Star Wars Battlefront: Elite Squadron	LucasArts	ACT	39.99美元
17日	雨格子之馆 携带版 一柳和、最初的受难	雨格子の馆 PORTABLE 一柳和、最初の受难	日本一Software	AVG	5229日元
17日	伊苏7	イースセブン	Falcom	A·RPG	6090日元
17日	太阁立志传V	太阁立志传V	Koei	SLG	5040日元
17日	家庭教师REBORN 斗技场2 精神爆发	家庭教师ヒットマンREBORN! バトルアリーナ2 スピリットバースト	MMV	FTG	5229日元
17日	侦探 神宫寺三郎 灰与钻石	探侦 神宫寺三郎 灰とダイヤモンド	Arc System Works	AVG	5040日元
17日	428 被封锁的涩谷	428 封锁された涉谷で	Spike	AVG	5040日元
17日	实况力量职业棒球 携带版4	实况パワフルプロ野球ポータブル4	Konami	SLG	5250日元
17日	游戏王5D's 双重战力4	游戏王ファイブディーズ タッグフォース4	Konami	TAB	5250日元
18日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA Games	RAC	29.99欧元
24日	战极姬 乱世少女	战极姬 战乱に舞う乙女达	System Soft Alpha	SLG	6090日元
2009年10月					
1日	大众畅快	みんなのスッキリ	SCEJ	ETC	2980日元
1日	玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们 携带版+	マナケミア2 おちた学園と炼金术士たち PORTABLE+	Gust	RPG	5040日元
1日	记忆之影	シャドウ オブ メモリーズ	Konami	AVG	4200日元
1日	超时空要塞 终极开拓者	マクロスアルティメットフロンティア	NBGI	ACT	5229日元
1日	GT赛车PSP	グランツーリスモ	SCEJ	RAC	5480日元
8日	武装机甲	鉄のラインバレル	Hudson	S·RPG	6090日元
15日	不死骑士	アンデッドナイツ	Tecmo	ACT	5040日元
15日	钢之炼金术师 信赖的人	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を托せし者	NBGI	FTG	5229日元
22日	轮唱的圣歌姬 天使的乐谱Op.A	アンティフォナの圣歌姫 天使の乐谱Op.A	日本一Software	RPG	6090日元
22日	真·三国无双5 Special	真·三国无双5 Special	Koei	ACT	5544日元
29日	冬宫II 双生女神与命运的大地	エルミナージュII ～双生の女神と运命の大地～	Star Fish	RPG	6090日元
29日	喧哗番长 携带版	喧哗番长 ポータブル	Spike	A·AVG	3990日元
2009年11月					
1日	Persona3 携带版	ペルソナ3ポータブル	Atlus	RPG	5980日元
12日	露娜 银色之星的和声	ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～	Gungho Works	RPG	5040日元
12日	神拳之力	エクシズ・フォルス	Atlus	RPG	5229日元
12日	战斗妖精 辉石霸者	バトルスピリッツ 辉石の覇者	NBGI	ACT	5229日元
12日	寒蝉鸣泣之时 雀	ひぐらしの哭く頃に 雀	AQ Interactive	TAB	6090日元
未定	双手沾染污秽之时 鬼魂力量遗产	いつかこの手が穢れる时に -SPECTRAL FORCE LEGACY-	Idea Factory	SLG	6090日元
未定	装甲核心 寂静前线 携带版	アーマード・コア サイレントライン ポータブル	From Software	ACT	3990日元
2009年秋					
未定	铁拳6	铁拳6	NBGI	FTG	售价未定
未定	噬神者	GOD EATER	NBGI	ACT	售价未定
未定	J联盟 创造职业球会6	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6	SEGA	SLG	售价未定
2009年					
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定

诺梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

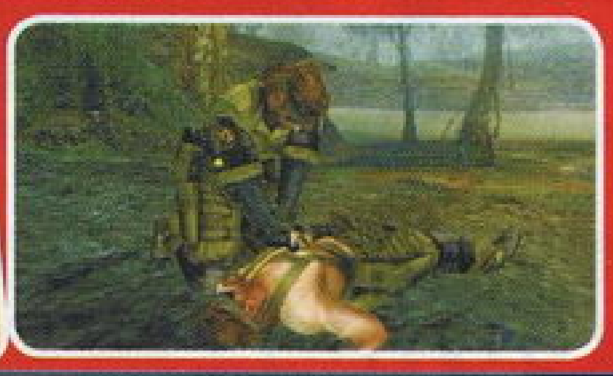


DVD光盘内容导视

游戏展望台

13款热门新作最新官方影像



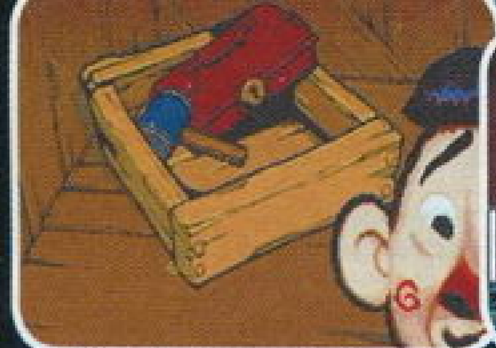


口袋妖怪 心金·灵银
潜龙谍影 和平行者
超级机器人学园
蓝龙 异界的巨兽
召唤之夜X 泪之王冠
深爱
神秘纪事 古庙的诅咒
武装机甲
神眷之力
韵律大师
小小大星球
乐克乐克 午夜嘉年华
审判魔眼

最新发售游戏影像直击



新作特搜队





庭格尔的恋爱气球之旅
龙虎斗 携带版
G.I.Joe特种部队 眼镜蛇的崛起
BLEACH DS 4th 烈焰使者
道具获取者 我们的科学与魔法的关系
附着灵
汉娜·蒙塔娜 摇滚之夜

随盘附送 最新热门游戏火热附送



1款PSP ISO
炽热之魂 加速
7款NDS ROM
G.I.Joe特种部队 眼镜蛇的崛起
庭格尔的恋爱气球之旅
BLEACH DS 4th 烈焰使者
道具获取者 我们的科学与魔法的关系
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你（汉化版）
救急救命 超执刀2（汉化版）
牧场物语 欢迎来到风之集市（汉化版）

还有全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园、游戏一品轩电子版以及精选PSP主题、《DJMAX 携带版》OST等着你。

心动一刻



大正野球娘
元素猎人

感触iPhone的神奇魅力

iPhone全接触 NEW



现代战争 沙尘暴
玩具总动员
乒乓球世锦赛
吉他摇滚之旅2

热血最强



铳枪实物化Project

《口袋光环DVD》VOL.118 有奖问答题目

在《汉娜·蒙塔娜 摇滚之夜》的视频演示中，主角汉娜在演唱会上穿的靴子是什么颜色的？

A：蓝色　B：白色　C：紫色

本辑活动奖品





PEGA双核动力站 3个

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《口袋妖怪》游戏、动画、漫画专门志
《口袋妖怪》爱好者最知心的朋友
224页全彩32开口袋本

特别报道
汇总《口袋妖怪 心金·灵银》发售前最全面的官方报道，共同迎接10年经典的回归！
口袋漫画
《DP物语》、《四格大百科》、《Pokemew》、《阳光小小姐》……日本大师和国内高手一起展现口袋妖怪世界。
研究所
联防扫盲
防什么？如何防？让我们从最根本的做起！
口袋妖怪详尽分析
伊布家族最强势出击！



《口袋玩家VOL.22》DVD精彩收录
《口袋妖怪 心金·灵银》预告视频三连发，中文字幕《宠物小精灵DP》134～136，《宠物小精灵DP》动画补完计划启动！

精美赠品
煤炭徽章+六尾徽章



现已上市 各地报刊亭销售中

更丰富的内容、更权威的资讯、更实用的攻略，做最专业的PSP专门志！





卷首策划
哥当的不是BOSS，是寂寞——理性解析游戏界中的著名BOSS们

经典放送
CPS1、CPS2模拟游戏大放送
PS经典动作冒险游戏大集合

专题e评
漫游“迷你”世界——领略大作中的别样风采！

软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽，带你全面感受PSP的魅力！

9月2日 全国上市
新学期PSP抽奖活动继续，大奖等你拿！

《掌机王SP》第116辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。
读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 NDS烧录卡 6名

哈尔滨市	陈佳锋
湖州市	黄钧捷
呼和浩特市	李东源
长沙市	李爽
北京市	刘小龙
梅河口市	任斯行



三等奖 掌机周边 6名

郑州市	薄晔知
桂林市	曲洋
鞍山市	许少卓
成都市	杨丹
福州市	叶新曦
合肥市	俞洋



二等奖 NDS烧录卡 电池、耳麦、电源 6名



中山市	何祖敬
惠州市	林琪球
上海市	杨千一
重庆市	余晓阳
徐州市	周群超
杭州市	朱智鑫



《掌机王SP》第116辑DVD问答——中奖名单

答案：C

苏州市	杨宇澄
重庆市	练新
齐齐哈尔市	王天会

PEGA双核动力站 3名



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

话梅杂志&SPM-SMV
www.plumbook.cn

PS3专辑 第6辑

大16开240页 ＋ DVD–ROM

神机资讯，大作情报，特别企划，精彩专题，攻略研究……这里有与PS3相关的一切！本辑收录《无名英雄》、《萝萝娜》、《无双大蛇Z》等五大攻略、三大研究，并有《机车风暴2》、《胖公主》等十款游戏的奖杯心得。PlayStation的大众化魅力、PSN游戏和它的开发者们、金秋高清平板电视导购，多篇精彩专题和特色栏目展现更多次世代娱乐魅力。附PS3、PC两用光盘，特赠超过1000个奖杯图标，高清视频、壁纸、原画、主题、音乐内容满载，切勿错过！

9月4日全国上市



游小说 第29辑





《轩辕剑3 天之痕》六万字剧情小说
国产PC游戏最缠绵的爱情篇章

PS2经典游戏剧情大作
《数码恶魔传说》全新演绎

"游人故事"栏目推出
讲述属于玩家自己的故事

《超级机器人大战OG》
官方短篇小说数篇连发

官方小说大篇幅连载
《魔兽世界 阿尔萨斯：巫妖王的崛起》
《光环 丰饶星战役》

特别企划
那些古怪的人际关系

8月31日全国上市

《怪物猎人狩猎志》VOL.6

DVD精彩影像

《怪物猎人3 tri》深入接触
深入《3》的狩猎世界，全面了解新作魅力

《怪物猎人3 tri》制作内幕大揭密
游戏制作内幕大公开，极秘资料让你大开眼界

"怪物猎人狩猎祭"交响音乐会
交响乐团精心演绎经典曲目，让你体验现场的恢弘气势

武具工房——弓的极意
体验百步穿杨的犀利，弓使用技巧完全解析

怪物实战讨伐
高手猎人的精彩讨伐演示

精美赠品
《MH3》主题清凉扇

9月中旬全国上市





ISBN 978-7-900747-36-5
9 787900 747365 >

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-900747-36-5
掌机王光盘定价：9.8元

梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn